

A PC-JÁTEKŐRÖLTÉK MAGAZINJA

398,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

CAESAR III
MISSING IN ACTION
PEOPLE'S GENERAL
GRAND PRIX LEGENDS
KLINGON HONOUR GUARD

POPVLOVS

AZ ISTENEK A FEJEDRE ESTEK!

THE BEGINNING

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

100 AIRBORNE ACTION	1999.-
100 FIGHTING ACTION	1999.-
100 RACING ACTION	1999.-
100 SPORTS ACTION	1999.-
101ST AIRBORNE IN NORMANDY	11999.-
11TH HOUR	4999.-
3 KOPONYA TOLTEC KINGS TITKA	4999.-
3 MEGAGAMES	5999.-
30 ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT	9999.-
7TH GUEST /H	4999.-
ABE'S EXODUS	HIVJ
ABSOLUTE PINBALL	9999.- 6999.-
ACTIA TENNIS	11999.-
ADDITION PINBALL	7999.-
ADV TACT MISS X WING VS TIE FIGHT.	5999.-
AFTERLIFE	4999.-
AGENT ARMSTRONG	2999.-
AH64 LONGBOW /CLASSIC	3999.-
AHX 1	11999.-
AIRBORNE RANGER /H	1999.-
ALIEN INCIDENT	7999.-
APACHE LONGBOW	3999.-
ARCADE EXPLOSION	1999.-
ARMOR COMMAND	9999.-
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-
ARMY MEN	11999.-
ASCENDANCY	4999.-
ASSAULT RIGS	9999.- 4999.-
ATF / CLASSIC	4999.-
ATLANTIS	4999.-
BACK TO BAGHDAD	9999.-
BALLS OF STEEL	9999.- 7999.-
BANDAI BUS	11999.-
BATTLE ZONE	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-
BETRAYAL AT ANTARA	3999.-
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-
BLASTER	1999.-
BLOOD	4999.-
BROKEN SWORD II	HIVJ
BUST A MOVE 2 ARCADE	11999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	7999.-
CAESAR II	4999.-
CAESAR III	HIVJ
CANNON FODDER 2 /H	4999.-
CAR & DRIVER	2999.-
CARMAGEDDON 2	HIVJ
CART PRECISION RACING	12999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	4999.-
CHAOS CONTROL	7999.- 3999.-
CHESSMASTER 5500 DELUXE	9999.-
CHESSMASTER 6000	11999.-
CITY OF LOST CHILDREN	12999.- 9999.-
CIVILIZATION II + C & C	7999.-
CIVIL WAR	4999.-
CIVIL WAR GENERALS II	3999.-
COLIN MORRIS RALLY	9999.-
COMMAND & CONQUER	11999.-
COMMANDER BLOOD	6999.-
COMMANDOS	9999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-
CONQUER THE WORLD	7999.-
CONQUEST EARTH	11999.-
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-
COUNTER ACTION	11999.- 9999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-
CRICKET 97	9999.-
CRUSADE NO REMORSE /CLASSIC	4999.-
CYBERIA	4999.-
DARK EARTH	12999.-
DARK OMEN	11999.-
DARK REIGN EXPANSION	6999.-
DARK PATROL /H	4999.-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-
DAYTONA USA	9999.-
DEATH RALLY	4999.-
DEATHTRAP UNDERGROUND	9999.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-
DESECRATED LANDS	5999.-
DIG	4999.-
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES	11999.-
DRAGON HEART	10999.- 4999.-
DRAGONS TO REALITY	11999.-
DUKE NUKEM 3D	4999.-
DUKE NUKEM 3D KILL A TON COLL.	4999.-

Fogy. ár Akciós ár

DUNE	4999.-
DUNE 2000	9999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-
EARTH 2140	9999.-
ECSTASY ARGENTUM /H	4999.-
EP2000 TACTCOM	5999.-
ELF	1999.-
ERASER TURNABOUT	11999.-
EUROPEAN AIR WAR	HIVJ
EXECUTIONER 11	5999.-
EXTREME ASSAULT	7999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
F.A.P.L. FOOTBALL MANAGER 99	11999.-
F117A	2999.-
F14 FLEET DEFENDER 4 SCENARIO	4999.-
F16 - MIG 29	HIVJ
F16 FIGHTING FALCON	2999.-
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.- 4999.-
FALLOUT	11999.-
FALLOUT 2	HIVJ
FEBLE FILES	11999.-
FIELDS OF GLORY	4999.-
FIFTH ELEMENT	HIVJ
FINAL FANTASY VII	11999.-
FLIGHT UNLIMITED	9999.-
FLYING CORPS	4999.-
FORMULA 1	4999.-
FORMULA KARTS	12999.- 9999.-
FRANKENSTEIN	1999.-
FULL THROTTLE	4999.-
FULL THROTTLE / DIG	4999.-
RUN PACK	2999.-
RUN PACK 3	2999.-
GAME MANIA 1	9999.-
GAME MANIA 3	9999.-
GAME MANIA 4	9999.-
GAME MANIA 5	9999.-
GAME NET & MATCH	9999.-
GAMERS JACKPOT 30	12999.-
GAMMISTERS	HIVJ
GLORIANA	12999.-
GOLD GAMES 2	9999.-
GRAND PRIX LEGENDS	9999.-
GREAT BATTLES OF HANINBAL	11999.-
GUTS & GARTERS	9999.- 7999.-
HARDWAR	11999.-
HEART OF DARKNESS	9999.-
HEAVY GEAR 2	HIVJ
HELLDOP	7999.- 4999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-
HELLFIRE ZONE	5999.- 3999.-
HERCULES	9999.-
HERETIC II	HIVJ
EXPLORE	11999.-
HOOK & LEGEND OF KYRANIA	4999.-
HUNTER HUNTED	4999.-
INCUBATION + HIDDEN WORLDS	11999.-
INDEPENDENCE DAY	9999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED.	9999.-
ISRAELI AIR FORCE	5999.-
JACK ORLANDO	4999.-
JOINT STRIKE FIGHTER	5999.-
KID'S KIT 4-7	9999.-
KID'S KIT 8-12	9999.-
KIDD KROSSFIRE	11999.-
KNIGHTS & MERCHANTS	HIVJ
LAND, SEA & AIR PACK	11999.-
LEGEND OF KYRANIA 2 /H	4999.-
LEGEND OF KYRANIA 3	4999.-
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION	6999.-
LEMMINGS 3D /ARGENTUM	4999.-
LOVE RUNNER 2	11999.-
LOVE EDEN /H	4999.-
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-
LUCKY LUKE	9999.-
M1 TANK PLATOON II	11999.-
MAGESLAYER	11999.-
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999.-
MANIC KARTS	9999.- 3999.-
MAX 2	11999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MEGAPACK	11999.-
MEGAPACK 9	11999.-
MEGARACE	1999.-
MIGHT & MAGIC VI	9999.-
MISSING IN ACTION	11999.-
MONACO GRAND PRIX	HIVJ
MONKEY ISLAND 1 & 2 /H	5999.-

Fogy. ár Akciós ár

MONTEZUMA RETURN	HIVJ
MORE EMPIRES	5999.-
MORTAL KOMBAT 3	4999.-
MORTAL KOMBAT 4	11999.-
MOTO RACER 2	HIVJ
MOTORCROSS MADNESS	12999.-
MYSTERIES OF SYTH	9999.-
MYTH FALLEN LORDS	9999.-
NAM	11999.-
NASCAR 2	3999.-
NATO FIGHTERS	5999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-
NBA JAM	2999.-
NEED FOR SPEED III	11999.-
NEWMAN HAS RACING	4999.-
NHL 99	11999.-
NHL POWERPLAY 98	1999.-
NIGEL MANSELL WORLD CHAMPION	1999.-
NIGHTLONG UNION CITY CONSPIRACY	11999.-
NO RESPECT	9999.- 6999.-
ODD WORLD ABE'S ODDISEY	4999.-
OOT	HIVJ
OFF LIGHT & DARKNESS	11999.-
OVERLORD 2	3999.-
OVERLORD	4999.-
PANDEMONIUM	9999.-
PANZER COMMANDER	9999.-
PANZER GENERAL II	9999.-
PEOPLE'S GENERAL	11999.-
PERFECT ASSASIN	9999.-
PETE SAMPRAS TENNIS 97	9999.-
PGA TOUR GOLF 486 /CLASSIC	4999.-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-
PITFALL	4999.-
POLICE QUEST COLLECTION	5999.-
POLICE QUEST SWAT 2	11999.-
POSTAL	4999.-
POWER CHESS	4999.-
POWER DRIVE	6999.-
POWERBOAT	9999.-
POWERSLIDE	HIVJ
PRIVATEER MANAGER 98	7999.-
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-
PRO PINBALL TIME SHOCK	4999.-
PUSH OVER	1999.-
QAD	9999.-
QUAKE	4999.-
QUAKE 2 DATA /GROUND ZERO	7999.-
QUAKE 2 DATA /THE RECKONING	7999.-
QUEEN OF THE EYE	11999.-
RAILROAD TYCOON II	HIVJ
RAILROAD TYCOON	4999.-
RAILROAD TYCOON /DELUXE /H	4999.-
REBEL ASSAULT	4999.-
REBEL ASSAULT - REBEL ASSAULT II	4999.-
REBEL ASSAULT - X WING	5999.-
RED BARON II	11999.-
RED JACK	11999.-
REDLINE RACER	11999.-
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	9999.-
RETRIBUTION	11999.-
RIDDLE OF MASTER LU	9999.- 3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	4999.-
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-
SCARAB	12999.- 7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	1999.-
SENSIBLE SOCCER 98	9999.-
SETTLERS 3	9999.-
SETTLERS II	3999.-
SHADOW WARRIOR	9999.-
SHANGHAI DYNASTY	9999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-
SHOGI MOBILE ARMOR DIVISION	HIVJ
SIERRA SKI RACING	9999.-
SILVER GAMES	4999.-
SIM PARK	9999.-
SIM	HIVJ
SMALL SOLDIERS-SQUAD COMMANDER	11999.-
SONIC R	HIVJ
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-
SPEC OPS	11999.-
SPECTRE VR	6999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPYRO	9999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.- 7999.-
STAR CRAFT DATA - INSURRECTION	7999.-
STAR TREK GENERATIONS	12999.- 9999.-
STAR TREK TNG FINAL UNITY	4999.-
STARLORD	3999.-
STARTCRAFT	9999.-
STORM	9999.-
STREETS OF SIM CITY	11999.-

Fogy. ár Akciós ár

STRIKE COMMANDER	4999.-
SUB CULTURE	3999.-
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-
SUPER BUBSY	9999.-
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-
SUPER EP2000	4999.-
SYNDICATE /CLASSIC	2999.-
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-
SYNDICATE WARS	3999.-
SYSTEM SHOCK	4999.-
SYRAH	9999.-
TAKERU	9999.-
TAROT	4999.-
TEX MURPHY OVERSEER	4999.-
TEX	1999.-
THEME PARK	4999.-
THIS MEANS WAR	4999.-
THOMAS THE TANK ENGINE	3999.-
TIGER WOODS 99	11999.-
TIGERSHARK	11999.- 7999.-
TILT	4999.-
TIME WARRIORS	4999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TOMB RAIDER II	11999.-
TONKA 2 SEARCH & RESCUE	9999.-
TOONSTRUCK	4999.-
TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS	7999.-
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.- 4999.-
TRESPASSER	HIVJ
TUNNEL 81	9999.-
TURK 2	HIVJ
UFO ENEMY UNKNOWN	4999.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMA COLLECTION	11999.-
ULTIMATE DOOM	4999.-
ULTIMATE RACE PRO	9999.-
ULTIMATE WAR PACK	11999.-
UNDER A KILLING MOON	4999.-
URBAN ASSAULT	12999.-
URBAN RUNNER	4999.-
US NAVY FIGHTERS	4999.-
VEZHELYZET	3999.-
VIRTUAL CHES 2	4999.-
VIRTUAL KARTS	4999.-
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-
WARCRAFT II DELUXE	9999.-
WARLORDS III	4999.-
WARWIND II	11999.-
WE ALL NEEDS EXTRA SPEED	5999.-
WESTERN FRONT	HIVJ
WETRIX	9999.-
WING COMMANDER III	4999.-
WIPEDUT /ARGENTUM /H	4999.-
WIZKID /H	4999.-
WORLD RALLY FEVER	1999.-
WORMS 2	9999.-
WORMS ARMAGEDDON	HIVJ
X COM INTERCEPTOR	9999.-
X FILES THE GAME	11999.-
X WING COLLECTOR CD	4999.-
X WING VS TIE FIGHTER	11999.-
XENOCRACY	11999.-

1 + 5 JÁTÉK

Fogy. ár Akciós ár

BLADE WARRIOR	1999.-
BLUES BROTHERS	1999.-
GRAND PRIX MASTER	1999.-
INT. ATHLETICS	1999.-
MILE MGLIA	1999.-

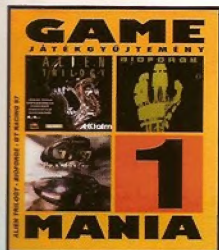
PC 3.5" LEMEZEK

JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

BATTLE ISLE DATA	2999.-
BREAKTHRU	3999.- 2999.-
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-
DARKER	6999.-
DIZZY COLLECTION	2999.-
FREE DC	4499.- 2999.-
IMPERIAL PURSUIT / X WING DATA	4999.- 2999.-
PARAGLIDING	2999.-
PEPPER'S ADVENTURE	2999.-
PINBALL DREAMS 2	3999.- 2999.-
PIZZA TYCOON	4999.- 2999.-
PROTECHNICA	3499.- 2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-
SPECTRE VR	5999.- 2999.-
STARLORD	3999.- 2999.-

MÁR NOVEMBERBEN IS KARÁCSONYI ÁRAK!



GAME MANIA 1
9999,- helyett **4999,-**



F22
11999,- helyett **4999,-**



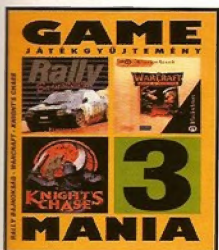
FALLOUT
11999,- helyett **4999,-**



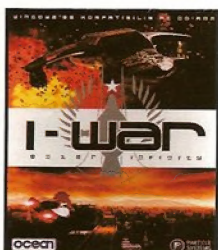
SCREAMER 2
4999,- helyett **2999,-**



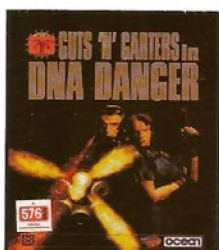
X-WING VS. TIE FIGHTER
11999,- helyett **4999,-**



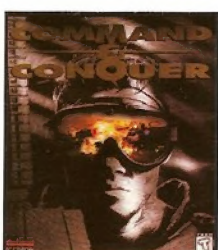
GAME MANIA 3
9999,- helyett **4999,-**



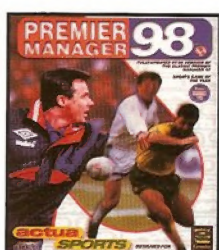
I-WAR
11999,- helyett **4999,-**



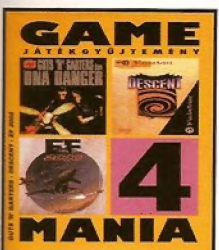
GUTS'N'GARTERS
9999,- helyett **4999,-**



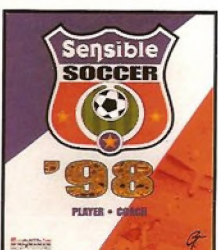
COMMAND & CONQUER
9999,- helyett **4999,-**



PREMIER MANAGER 98
7999,- helyett **4999,-**



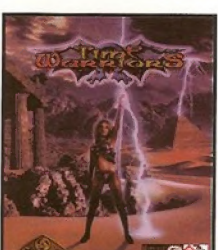
GAME MANIA 4
9999,- helyett **4999,-**



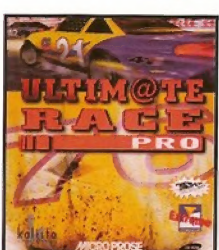
SENSIBLE SOCCER 98
9999,- helyett **4999,-**



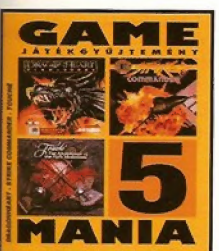
DEATHTRAP DUNGEON
9999,- helyett **5999,-**



TIME WARRIORS
9999,- helyett **4999,-**



ULTIMATE RACE PRO
9999,- helyett **4999,-**



GAME MANIA 5
9999,- helyett **4999,-**



PINK PANTHER 2
9999,- helyett **4999,-**



MORTAL KOMBAT 4
11999,- helyett **7999,-**



SPEC OPS
11999,- helyett **7999,-**



PRIVATEER 2
9999,- helyett **3999,-**



MAGIC THE GATHERING
+ KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ
12999,- helyett **7999,-**

AKCIÓS ÁRAINK ÜZLETEINKBEN
(POZSONYI ÚT, POLUS CENTER, MAMMUT
BEVÁSÁRLÓ KÖZPONT) ÉS CSOMAGKÜLDŐ
SZOLGÁLATUNKNÁL (1389 BP. PFI32)
ÉRVÉNYESEK A HÁTSÓ BELSŐ BORÍTÓN
TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY
BEMUTATÁSÁVAL ILLETVE BEKÜLDÉSÉVEL!

POPULOUS: THE BEGGING	10
CAESAR III	14
BARRAGE	17
101ST AIRBORNE IN NORMANDY	18
REDJACK: REVENGE OF BRETHREN	20
F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER	22
QUAKE II: GROUND ZERO	24
CHESSMASTER 6000	25
MONTEZUMA'S RETURN	26
ACTUA TENNIS	27
KLINGON HONOUR GUARD	28
THE CREED	30
SMALL SOLDIERS	33
GRAND PRIX LEGENDS	34
MISSING IN ACTION	36
PEOPLE'S GENERAL	38
BUGGY	40

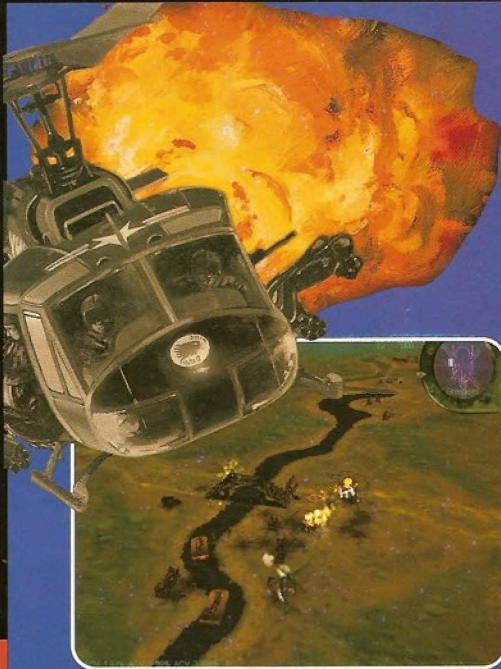
HÍREK

● SIERRA	4
● ACCLAIM	5
● GREMLIN INTERACTIVE	6
● UBISOFT	7
● RAGE	8
CINKELT LAPOK	41
CSEVEGŐ	44

101ST AIRBORNE IN NORMANDY	18
ACTUA TENNIS	27
BARRAGE	17
BUGGY	40
CAESAR III	14
CHESSMASTER 6000	25
F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER	22
GRAND PRIX LEGENDS	34
KLINGON HONOUR GUARD	28
MISSING IN ACTION	36
MONTEZUMA'S RETURN	26
PEOPLE'S GENERAL	38
POPULOUS: THE BEGGING	10
QUAKE II: GROUND ZERO	24
REDJACK: REVENGE OF BRETHREN	20
SMALL SOLDIERS	33
THE CREED	30

tarta

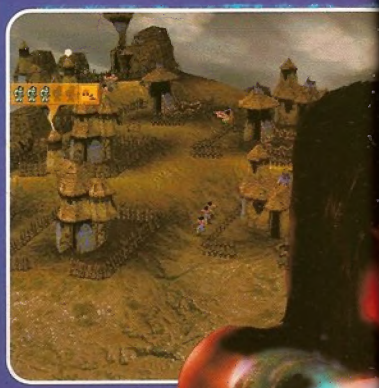
I X . É V F O L Y A M , 1 1



Missing in Action

A Simis ugyan új kiadóhoz pártolt, de a Team Apache-ból már ismert engine még mindig csodálatos.

36. oldal



Grand Prix Legends

A Papyrus iszonyúan nehéz szimulátorában meglevenedik a Forma 1 hőskora.

34. oldal



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újranelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226
Nyomas: Grafit Pencil Nyomda, Budapest
A címlapon: Populous: The Beginning (Electronic Arts/Bullfrog)
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismaroszi Rendió Levélgyűjtés: Recent Kft.
Kiadja a Comgame '576' Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcíme: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 Kbyte (Comgame '576' Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.



The Creed

Első pillantásra egy igen meg-
lepő sci-fi akciójáték, amit az
Electronic Arts túl erőszakosnak
talált arra, hogy kiadja.

30. oldal



Populous: The Beginning

Hat évet vártunk. Hat hosz-
szú évet, hogy megszüles-
sen a Játékok Játéká-
nak következő része.
Megszületett.

10. oldal

Caesar III

Nehéz kenyér a római helytartóé: egy-
szerre kell tetszenie a plebsnek, a
császárnak és az isteneknek.

14. oldal



AKTUÁLIS

Ahogy az év vége felé közeledve egyre inkább elborul az ég, úgy kezd egyre inkább kivirulni az egyszéri PC-játékos hangulata, hiszen a karácsonyi nagyüzemre készülve egyre sűrűsödnek a polcokon a megjelenő újdonságok, és lassan megérkeznek az igazán nagy nevek is. "Három a magyar igazság!" - tartja a közmondás (és egy a ráadás, mint tudjuk, de ez csak az AFA bevezetése óta van), de úgy látszik nem csak a magyar, hiszen két világsiker is trilógiává bővült

ebben a hónapban. (A Settlers III csak azért nem került terítékre, mert akkor aztán tényleg teljesen belegabalyodtunk volna ezekbe a hármaskoba. (Sebaj, majd a jövő hónapban! Vagy a 3*33. számunkban.) A Hírekben folytatjuk végeláthatatlan ECTS-beszámolóinkat, amely előre láthatólag a következő ECTS-ig, illetve a Világvégeig tart (majd meglátjuk, melyiket rendezik meg előbb). Nem is húzom tovább az időt: merüljetelek bele szépen Populous: The Beginning című újságunkba, amely 98/11 sorszámú 576 melléklettel jelenik meg. Ja, egyébként már előre jelzem, hogy karácsonyra némi meglepetést készítünk nektek, szóval készüljetelek fel testben és lélekben egyaránt. (Hogyisne! Dehogy mondom meg! Akkor már nem lesz meglepetés...



A Sierra (illetve tulajdonosa, a CUC Software) választékát nézve az ember igencsak a bőség zavarával küzd: hirtelen nem is tudja, hogy hova kapjon, mert itt aztán a stratégiától a szimulátorig, vagy a szerepjátéktól a sportig minden kategóriában akad 3-4 újdonsult jelentkező. Ráadásul régi patinás cég lévén számos nagy nevet is mondhat magának. Szerencsére a Sierra is állandó vendége volt idei híreinknek,

így új játékaik közül csak szemezgetni fogunk. Ezek közül világ-szerte a két legjobban legjobban várt a Blizzard nevéhez kötődik: ez egyik az RPG-k koronázatlan (illetve többszörösen megkoronázott) királya, a Diablo II. része, a másik pedig az első hivatalos Starcraft kiegészítő, a **Broad War**.

Az új sztorira épített hadjáratokban (minden fajnak 1-1) egyenként összesen 8-8 küldetés kap majd helyet, és összesen 6 (fajonként 2-2) új egységgel bővül az egységek listája is. Minden bizonnyal elégedettek lesznek a multiplayer-játékosok is, hiszen 100 vadonatúj harcműző várja, hogy ismerőseikkel rátámadjanak.

A szimulátorok között is akadnak régi ismerősök. Egyrészt jön újra a **Red Baron**, csak most már teljes 3Dfx-támogatással (mindkét Voodoohoz), és az új lehetőségekhez illesztett környe-

zettel és effektekkel, továbbá polgári repülőgépeken is újra magasba röppenhetünk a **Pro Pilot 98**-ben. Ez természetesen szintén teljes 3D-támogatást kapott, és jelentősen kibővült a légtér is: a játékban végigrepülhetünk az Egyesült Államok, Kanada és Nyugat-Európa földrajzi adatok alapján teljesen élethűen reprodukált felszíne felett, lepillanthatunk 35 részletesen kidolgozott metropoliszra, miközben



3500 repülőter kikutatópályái hívogatnak, hogy futóműveinket rájuk bocsássuk.

A Sierra-autóversenyek szintén egyfajta minőséget jelentettek mindig is. Ezt hűen alátámasztja a Garand Prix Legends (lásd ismertetőnköt), de igen kellemes mulatságnak ígérkezik a **Viper Racing** is. Mint a neve is mutatja, ebben sportautók (szám szerint nyolc típus) játszó a főszerepet, de első sorban a legendás Dodge Viper. A csillogó-villogó 3D-effektek, a háromféle realitásfokozat, a tuningolható

(vagy akár át is festhető) autó már rég nem számítanak újdonságnak a rakásnyi autóverseny között – az viszont már annál inkább, hogy a szerzők azt ígéri, hogy a játékosnak nem kell egy fix, előre megszabott útvonalat követnie a verseny során: sajátos módon arra mehet amerre csak éppen kedve szottyan!

A Sierra egykoron a hihetetlen sebességgel gyártott kalandjátékairól híressé vált: különféle "Questjei" stílust teremtettek, főszereplőik pedig a számítógépes játékosok kedvenc kabalafigurái lettek. Ki ne emlékeznék Larryre, a lezser ruhás botcsinálta nőcsábászra vagy Roger Wilcora, az első osztályú úrházmeszterre? Sajnos ezeknek a fickóknak, és az általuk képviselt stílusnak már végképp beakonyult, de azért néhány Quest még azért elcsöppen a Sierrától.

Robert Williams a két Phantasmagoria után például visszatért kedvenc sorozatához a King's Questhez, amelynek VIII. (!) része, a Mask of Eternity már két esztendeje húzódik (szóval talán megint visszatérünk rá a hírekben), de most beszéljünk inkább arról a sorozatról, amelyben Sierrák elkezdték ötvözni hagyományos stílusukat szerepjáték elemekkel. A **Quest for Glory V: Dragon Fire**-ra talán már rá sem ismernének azok, akik a sorozat születésénél jelen voltak, mert a kinézet most már sokkal inkább idéz egy Might&Magicet, mint egy Sierra-Questet. A történetben három karakterosztály (tolvaj, varázsló és harcos) valamely tagját fogjuk irányítani egy fantasy elemek alapján felépített királyságban mediterrán. Ugyan izgalmas kalandszál is csatlakozik a történethez, a hangsúly

megvalósításában már igen távol áll től. A teljesen 3D helyszíneken hősök öt főből álló csapatát irányítjuk Krondor kastélyának szédítő magasságaitól a városi csatornák sötét alagútrendszeréig. A poligonokra épülő szereplők

Viper Racing



ugyanolyan teljes 3D-ben pompáznak, mint mondjuk egy akciójátékban, továbbá a környező táj felépítésénél bevetésre kerül a 3D-kártyák látványának nagy része. Az egyébként már külön is elég jól hangzik, hogy a történet során több mint 150 önálló szereplővel (NPC) próbálhatunk kommunikálni valamilyen formában. Ha ez kardzörgés lesz, már jön is a direkt erre a célra kifejlesztett engine modul, ami a legalább öt főre tervezett harci rendszert fogja támogatni. Kategóriájából adódik, hogy fontos szerepe lesz a varázslatoknak is, amelyekből a küldetés során 60-nál is több kerülhet bevetésre.

Pro Pilot 98



Quest for Glory: Dragon Fire





Szegény Acclaimről egy időben sokat cikkeztek a különböző nyugati újságok, hogy a túlságosan dinamikus terjeszkedés, és a rengeteg fejlesztésbe beleírt pénz előbb-utóbb a torkukon fog akadni, és egy időben tényleg úgy volt, hogy szépen csödbe is mennek, és ugyanúgy feldarabolják őket, mint mostanában a Virgint. A teljesen lecsúszott menedzsment azonban gyorsan rendet teremtett azzal, hogy leállították a futó játékoknak több mint a felét (talán ennek a seprűnek esett áldozatul a Constructor 2. is, mert erről mélyen hallgattak az ECTS-en).

Annál nagyobb csinnadratta volt a **Turok 2: The Seeds of Evil** körül, ami valószínűleg karácsonyi zászlóshajójuk lesz a bevétele/kiadás egyenlegének háborgó tengerén. Turok apó ugyebár az első rész végén a Chronoseptor nevű csodafegyverrel hidegre tette a Campaignert, de – mint az a folytatásokban már csak lenni szokott – leszarmazottjának most sokkal hatalmasabb és gonoszabb ellenféllel kell szembenéznie: Primagennel, aki pszionikus erejét felhasználva sötét hordákat bocsátott az Elveszett földre. Talán a decemberi megjelenésnek köszönhető, hogy a készítőik úgy feldisztették az első részből megismert igen kellemes kis engine-t, mint holmi elektronikus karácsonyfát. Több mint harminc, egyéni fajtajellegzetessé-

gekkel (intelligencia, erő, stb.) szörnyitípus várható, a dinoszauruszokon kívül még Húsevők és Vakok, valamint öt főellenség, köztük természetesen a játék végén békésen várakozó Primagennel (mire megérkezünk, már nem lesz olyan békés). Az arzenál most már 25 különböző fegyvert számlál. Kellemetlen körülmény, hogy egyes lények teljesen immunisak bizonyos fegyverekre, viszont a derék Turok két fegyverrel most már akár a víz alatt is támadhat. Kategóriájából adódóan szinte természetes a multiplayer játék, amely egy gépnél lehet négyfélére osztott képernyőn deathmatch (csak győzzed géppel!) és 16 hálózati játékos számára team vagy deathmatch, illetve egy új típusú játék, a Frag Tag deathmatch.

Turok II: The Seeds of Evil



Egy "enyhén" Robocop-utánérzetű történetbe csöppen a játékos a **Bloodshot**-ban, amelyben egy szuperügynyő-köt alakítunk, aki sajnálatos módon egyszer már elhalálózott. A DOA nevű cég újraélesztette és elképesztő harci képességekkel szerelte fel, hogy képessé váljon bármilyen erős zok beavatkozást igénylő akció végrehajtására. Az ügynök azonban fellázad újraélesztői ellen, és egy MDK-szerű 3D akciójátékban megkezdí 20 pályán át tartó menetelését a gonosz szervezet ellen. A küldeté-

sek között akad mindenféle, ami csak egy kommandós feladatkörébe befér: mészárlással egybekötött ámokfutás vagy csendes lopakodás az ellenség elől rejtőzve, külső és belső helyszíneken egyaránt. Néhány gyalogosan elérhetetlen vagy túl messze levő helyszín megközelítését szolgálja hat különböző jármű (motor, autó, tank vagy helikopter), amelyeknek a nyergében ülve is harcolhatunk a fegyverekkel, amelyek közül egyesek akár több célpontra is célzóznak. Témáját tekintve szintén nem hat különösebben az újdonság erejével a **Machines**, ahol "szilikon-bázisú életformákat" (szóval tankokat) vezetünk real time hódító útra a bolygó felszínén. 18 különböző tanktípus közül választ-

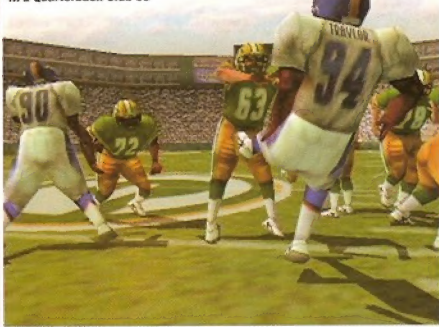
hatunk, és a felszerelés és a fegyverzet különböző kombinációival hozzá kell igazítanunk őket a mindig változó időjárási, környezeti és persze harci körülményekhez. Tankjaink a közvetlen harcra kívül természetesen szabotázsakció keretében aknákat is telepítenek, ki-kémelek és ellop-hatják az ellenség technológiáit, illetve fontos katonai információkat szerezhetnek. Az Acclaim sportgyártó részlege vadul fejleszti játékaikat Nintendo 64-re, de PC-n csak úgy fejlesztget, mert a közel-

Bloodshot



jövőben csak egyetlen új játékuk jelenik meg PC-re is, az **NFL Quarterback Club**. Mint a neve is mutatja, ez az amerikai fociliga, az NFL hivatalos licence alapján készült rögbiszimulátor, ennek megfelelően felvonul benne az amerikai bajnokság 30 stadionja, 31 amerikai és 6 európai csapatának mintegy 1.500 játékosa. Mindegyik természetesen saját, egyéni tulajdonságaival. Mint az egy top sportprogramtól elvárható, a játékos nemcsak a mérkőzéseket irányítja, hanem a csapat egyéb gazdasági ügyeit is, különös tekintettel a játékosok szerződötésére vagy akár eladására. A játékosok több mint 250 féle animációt tudnak bemutatni, köztük néhány humorosat is touchdownnál, de az ilyen apró poénokat nyilvánvalóan csak azok tudják élvezni, akik ismerik az amerikai foci bajnokságát. Kivitelezését és lehetőségeit tekintve akár a csúcsra is juthatna, de itt Magyarországon a választott téma miatt nem várható nagy sikernek.

NFL Quarterback Club 99





"Jó reggelt, lemmingek!" – köszönti mindenki az új napot, ha a Gremlin Interactive, illetve egyetlen ismerőbb önálló fejlesztője, a DMA Design jut az eszébe, hiszen a hosszú sorokba totyogó időtlen állatkák az egész világon ismertté tették a nevüket, és nem utolsósorban megalapozták a gazdasági hátteret az új fejlesztéseikhez.

A DMA Designnél két játékon is dolgozgatnak egyszerre. Az egyik a **Tanktics**, ami kategóriáját tekintve mindenképpen újdonság, a szerzők megfogalmazása szerint: "humoros stratégiai játék". Ez az elmés meghatározás valami

Wild Metal Country



építeni, összeszerelni – és persze irányítani, hiszen a játék célja az ellenfél bázisának elfoglalása, és persze nem utolsó sorban a sajátunk megvédelése lesz. A tankok teljesen egyedi alkatrészekből épülnek fel, és az ígéretek szerint az egyes cuccokból több mint kétféle lehetőséges kombináció hozható létre egy-egy történelmi időszakban. A bohém hangulatot ugyanis az is biztosítja, hogy a játék négy különböző időszakot ölel fel: az őskort, a középkort, a modern kort és a persze a jövőt.

Szintén DMA-fejlesztés a **Wild Metal Country**, ami szintén egyfajta stratégia, csak kissé kevesebb humorral – inkább a Battlezone kategóriájába tartozik. A játék története abban a világban játszódik, amikor a gépek megújnak az emberek uralmát, és úgy döntenek, hogy létrehozzák saját civilizációjukat. Egy ideig ugyan szükségük van alapvető energiaforrások importjára az élőlényektől, de amikor már önállóan is elő tudják állítani ezeket, arra a nagy ötletre jutnak, hogy teljesen megsemmisítik a biológiai életformákat. A játékos feladata, hogy a gépi életformák által hatalomba került bolygókat visszafoglal-

ja, azaz légi és földi csapataival támadást intézzen kilenc alapvető szektorok ellen.

A Gremlin nevével már szinte teljesen összeforrt az **Actua Sports** sorozata, amelynek különböző tagjaival komoly konkurenciát jelentenek az EA Sports játékaikra. Természetesen ezek is hamarosan folytatódhatnak, illetve – mint ismeretükből is kiderül – kiegészülnek. Az angol válogatott kapitánya, Alan Shearer által fémjelzett **Actua Soccer** a harmadik részéhez érkezik. Ebben több mint 10.000 játékos közül választva állíthatjuk össze csapatainkat, nemzeti bajnokságban, illetve nemzetközi

mérkőzéseken való részvételhez. A 2. részben megismert engine grafikáját és sebességét természetesen tovább csiszolták, továbbá beépítettek egy edzés opciót, amelyben a játékos az éles mérkőzések előtt begyakorolhatja a különféle mozdulatokat, illetve kipróbálhat bizonyos taktikákat. Szintén a harmadik rész jön az **Actua Golf**ből, amelyben vetélytársaihoz képest érdekesebb számíthatnak majd az állandóan változó időjárási körülmények, a játékos által kezelhető kamera a labda repülése közben, és az egyéni képességek változása a pénzdíjas versenyeken. Az **Actua Ice Hockey 2** részében is szabadon építheti fel a játékos a bajnokságait, illetve kupaküzdelmét, és a szerzők igyekeztek a játékok egy tv-közvetítés stílusában megalkotni. Ez elsősorban az akcióközel kamerakezelésben és az érdekesebb pillanatok folyamatos visszajátszásában hivatott megnyilvánulni – reménykedjünk, hogy ez nem megy majd a játszhatóság rovására.

Kissé rendhagyóan kretén pró-

bálkozásnak ígérkezik a **Hogs of War**, amelyben a játékos eléggé el fog kanászodni, ugyanis ádáz harci sertéseket vezet a harcmezőre. A körökre osztott játék elején mindössze egy regiment (vagy inkább konda)

Actua Ice Hockey 2



űjonc dísznóval rendelkezik, de ahogy egyes küldetéseken sikeresen szalonnává aprítja ellenfeleit, egyre emelkedik majd a ranglétrán. A "nyilvánvalóan" motion captured-technikával készült rőfik felszerelését az I. világháború időszakára inspirálta, így a vérszomjas malacok puskákkal, tankokkal és repülőgépekkel küldi vágóhídra ellenfeleiket. Kutyából ugyan nem lesz szalonna,

Actua Soccer 3



a sertésekből azonban bármi lehet a hadseregben: kém, tüzér, mesterlövész utász, de a legkevesebb a kommandós sertés. A negyven küldetés mellett többmillió véletlenszerűen generált harcmező várja azokat, akik multiplayerben akarnak dísznózkodni. Ui: Róff!

Tanktics



olyasmi filozófiát takar, mintha valaki megpróbálta volna ötvözni a Wormsöt (vagy éppen a Lemmingset) a Red Alerttel. A játékos egy hatalmas mobil darut irányít, amellyel állig felfegyverzett tankok hordáit tudja meg-

Hogs of War





Ubi Soft
ENTERTAINMENT

A Ubi Soft a kedvenc kiadóim egyike, mert ugyan nem ömlesztik különösebben a játékaikat, de vagy másfél évtizede a repülőgép szimulátorokon és a Red Alert-klónokon kívül szinte minden kategóriában versenybe szállnak, és rendszeresen igen dögös kis játékokkal lepik meg az egyszerű játékosokat. Legnagyobb megjelenésre váró nevük természetesen a jövő tavaszra várható Heroes of Might and Magic III, aminek első két része '95-ben és '96-ban is elnyert az Év Stratégiai Játéka címet – de mivel ezzel már korábban is foglalkoztunk a hírek között, inkább egyéb újdonságaiból szemezgetünk ki egy-egy darabot, mivel még egy csomó speciális dolog készül konyhájukban.

Új autóversenyeik között már megjelent a S.C.A.R.S. és a Monaco Grand Prix (lásd ismeretünket a decemberi 576-ban), de az igazi csemegének a szintén célegyenesben levő **Speed Busters** ígérkezik, amelyben valóra válik minden autós álmokfutó legtitkosabb vágya: a játékból nyolc autóra ülhetünk bele, amelyek között egyaránt fellelhető az ötvenes éveket idéző járgány és az ultramodern supercsoda, és ezekkel gyorsan kell hajtani. NAGYON gyorsan! Anyira gyorsan, hogy minél jobban túllépjünk a megengedett sebességet, mert itt a Need for Speeddel elentétben a rendőrök nem ellenünk

Speed Busters



kítunk, akinek a bolygóit megszállta egy farkasszerű idegen faj, és a 20 küldetésben nyilván az lesz a feladat, hogy kitakarítsuk őket földünkéről. A waypointok alapján előzetesen megtervezhető küldetések a lopástól a robbantásig és szabotázs-akciókig terjedhetnek, amelyben igénybe vehetünk egy rakásnyi fegyvert, több mint 15 féle járművet, illetve jónéhány felvehető tárgyat az épületeken belül és a nyílt terepen egyaránt.

Ugyan a **Solar** real time stratégia-ként harangozzák be, a játék témájában és kinézetében sokkal, de sokkal közelebb áll mondjuk a Populoushoz, mint a Red Alerthez. A történet egy távoli bolygón játszódik, ahol az azt benépesítő törzsek a Napisten törvényeit követik. Egy ilyen, kezdetben igen primitív törzset fogunk irányítani, és a feladat természetesen az,

hogy népiünket mindent meghódító szupercivilizációvá fejlesszük. Ehhez egyrészt irányítanunk kell a gazdaságot (élelem, építőanyag és ásványok), másrészt meg persze bátor katonáinkat. Utóbbiak kezdetben csak karddal és pajzsral vonulnak hadba, de a technológiai fejlődés eredményeképpen idővel ágyúk és egyéb néprítkításra szolgáló eszközök is bevetésre kerülhetnek. Szintén fontos dolog lesz még a vallás, már csak azért is, mert az ellenfeleink lelkeinek foglyul ejtésével pusztító varázslatokhoz juthatunk.

Tulajdonképpen hasonló témájú "istenszimulátor" a **Skullcaps**, bár – mint már a mottója ("Vigyázat, robbanó tehén!") is mutatja – lényegesen könnyedebb hangvételű, és az ahhoz igazodó grafikával. A kedves és kissé időtlen Csonkopa-szok földjét megtámadták a halottvaj Szörmők rettetenes hordái. A mi feladatunk lesz, hogy munkásaink, mérnökeink, tudósaink és persze katonáink szedett-vedett csapatát irányítva visszaverjük gaz ármádájukat, mielőtt még hajnovestővel fújjának be mindent. A hátszország által biztosított fegyverekkel katonáink puskákkal, gránátokkal, ágyúkkal és aknákkal tartathatják fel a gonosz Ször Kán csapatait, de a tudósaink olyan tömeg-

Kanaan



pusztító fegyvereket is feltalálhatnak, mint mondjuk a bűzbomba, vagy akár az imént említett robbanó tehén...

A humoros ügyességi játékok kedvelőinek már sok kellemes percet szerzett Rayman, aki a **Rayman 2: The**

Skullcaps



Great Escape-ben igen nagy probléma kerül. Egy titokzatos csoport ritka fajokat fog be, hogy intergalaktikus állatkertjében mutogassa őket, és természetesen szemet vetnek Raymanre is, hiszen belőle csak egy van. Hősünk rettenetes kalózszerobotok veszik üldözébe... A 3D-kártyákra alapozott,

akár 32 bites színmélységben is futó játékból minden grafikai effektet, ami csak népszerűvé tehet egy ügyességi játékot, ráadásul a 13 pálya 25 helyszínén Rayman mókás kalandok között menekül elenségsel elől: ugrabugrál, vízísiel, hegyet mászik – hogy a távolságkétküzdés egyéb sajátos módozatait már ne is említsük.

Rayman 2: The Great Escape





Még bőven lett volna ismertetni való újdonság az ECTS-en felvonuló hihetetlen mennyiségű játék közül, de egyszer illik már véget vetni ennek a beszámolóknak. A hírsokor(ka) végére nem egy nagyobb nevet választottunk, hanem egy kicsi halat, és több okból is: egyrészt azért, mert az Incoming-gal elég rendesen letettük a névjegyeket az asztalra, másrészt pedig azért, hogy megmutathassák a világnak, hogy a független kis cégek is képesek ám kellemes, és néha még eredeti játékkal is előrukkolni.

A Rage legígérete- sebb fejlesztésének jelen pillanatban nekem mindenkép- pen a **Hostile Waters** tűnik. Egyébként megszólalásig hasonlít (már a grafikát le- számítva, persze) egy ősrégi Amigás játéokra úgy '90 kör- nyékéről (Battle Command, vagy Battle Island, vagy valami hasonló cí- me volt, és később megjelent 386-os PC-re meg C64-re is). Mivel ez viszonyít- aslag talán egy kicsit túl tá- voli múlt, megpróbálom valahog- y lefesteni a játékot. Képzeli- tétek el, hogy

Expendable



Hostile Waters



egy ambiciózus projekt manager kör- beszámolatot a piacon, hogy melyek a mostanában divatos játéktípusok, és amikor többet is talál, úgy dönt, hogy márpedig ő az egészet egybegyúrja. Valami ilyesmi hibrid a Hostile Waters is: egyszerre real time stratégia, akci-

ójáték, és háborús stratégiai já- ték. A játékos törzshelye egy anyahajó, amely egyszerre szol- gál gyártási központként és bá- zisként is különböző harci egysé- geinek. Az anyahajón felhalmo- zott nyersanyagból 12 különbö- ző típusú (és ebből adódóan: funkciójú) légi-, vízi- vagy szárazföldi egységet épít- hetünk: tankokat, felderítő- és támadó helikoptereket, vadászbombá- zókat stb. Ezeket küldjük majd tám- adásra az időről-időre változó időjárá-

na- gyobb!

Az **Expendable**-t a szerzői bevallása alapján a C64-es Ikari Warriors és a Commando ihlette. Valami hasonló típusú gyors akciójá- tékok szerettek volna átültetni a 3D- kártyás PC-k grafikai lehetőségeinek megfelelő környezetbe. A történet meglehetősen sablonos: jönnek az idegenek, megszállnak pár bolygót, és mielőtt még komolyabb bajt okozná- nak, megjelenik az űr-tengerészgya- lóság – aztán hejhó, ereszd el a ha- jam! A cél nem túl bonyolult: lángszó- róval vagy napalmmal, lézerrel vagy gránátokkal ki kell takarítanunk min- denkit a hat bolygórendszer központi bolygójáról, és a körülötte keringő holdakról.

Rud Gullit ugyan már befejezte aktív futballpályafutását, de neve még min- dig elég jól cseng a focirajongók kö- zött. A **Rud Gullit Striker**hez azonban nemcsak a nevét adta, hanem aktívan is részt vett a kidolgozásában: ő dol- gozta ki a játék taktikai vonatkozása- it, melynek klasszikus vonásai alapján azonnal felismerhető a német vagy az angol válogatot (vagy legalábbis ezt ígéri a szerzők). Ígérnek még to- vábbá olyasmit, hogy ez lesz az el- ső program, ami- ben a gépi AI ép- kézláb módon fog- ja irányítani a ka- pust. (Ez mondjuk már tényleg ráfér- ne.) A tíz fajta já- tékmódban játsza- hatunk Európá- il- letve Világabajnok- ságot, illetve hat, az európai élvona- lat képviselő fut- ballbajnokság (an-



gol, olasz, német, spanyol, holland és franci) első két osztályában is szere- pelhetünk.

A játéktejesztők időnként megunják a foci és hasonló földhözragadt sport- ágak szimulátorainak fejlesztését és valami roppant modernet akarnak al- kotni. Az ilyen futurisztikus sportok témájukat tekintve rendszerint olyan- ra sikerülnek, mint a **Savage Arena**, amelyben nemcsak a győzelem a fon- tos, hanem a részvétel. A túlélők rész- véte mindazon csapattársaiknak, akik életüket áldozták a győzelemért. A já- ték ugyanis egy modern futball, amelyben a cél, hogy az ellenfél ka- pujába jutassuk a labdát bármilyen áron. A bármilyen áron itt szó szerint értendő, ugyanis a pályán 2*8, bombákkal, ágyúkkal és láncfűrészekkel felszerelt sportember írja egymást, de kegyet- lenül. Miután a csapatkapitány fel- épült az utóbbi mérkőzésen szerzett sebesüléseiből, még a csapat gazda- sági ügyeit is intéznie kell az átigazo- lástól kezdve a WC-számláig.

Rud Gullit Striker



si körülmények között, a szintén fo- lyamatosan változó napszakokban. A játék 20 küldetése is igen változatos- nak ígérkezik: hol el kell pusztítani néhány ellenséges objektumot, hol fedezetet kell bi- ztosítani csapatá- tinknak, hol pedig egy őrzőjáraton kell felderíteni a kon- kurrencia állását. Csapatunk mozga- tásához és a gyár- tás menedzselésé- hez nyilván némi stratégiai érzékre lesz szükség, de amikor elkezdődik a haddelhadd, ter- mészetesen némi ügyességre is

szükség lesz. Történik márpedig ez az egész az Incomingban már megcsodált szinte tökéletes 3D terepen, felvonul- tatva a 3D-kártyák teljes fegyvertárát. Ha a fejlesztés utolsó szakaszában nem rontanak rajta, legalább akkora siker lesz, mint az Incoming. Ha nem

THE SETTLERS III

MEGJELENIK NOVEMBER KÖZEPÉN,
MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

A PROGRAM KIZÁRÓLAGOS
MAGYARORSZÁGI DISZTRIBÚTORA



1033 BUDAPEST, POLGÁR U. 8-10.
TELEFON: 457-3824, FAX: 457-3823

VISZONTELADÓK
JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK!



Chloe egy angyal. Elismerem, az előbbi megjegyzés tartalmilag kevésbé kötődik a cikkhez, de nem tudtam megállni, hogy ne rebegjek egy röpké háladáó imát a Bullfrog PR-managerének, aki volt szíves még lapzártá előtt eljuttatni egy példányt legújabb játékukból. Akorom mondan JÁTÉKUKBÓL. Nem is kerülgetem tovább a lényeg: a Populous 3-ról van szó, amit a kiszivárogtatott infoknak (s nem utolsósorban a képeknek) köszönhetően a PC-s tábor jelentős része úgy várt, mint a messiást. Ezzel mondjuk én sem voltam másként, hisz a Populous első két része mind a mai napig szerepel a Top2 listámon. Szóval hozsanna Chloének, hozsanna a Bullfrognak, meg úgy általában mindenkinek, akinek bármiféle köze lehetett a Populous-legenda újjaszületéséhez. Mivel – bár ezt eddigi TV-Shop hangulatú ömlengéseimből is sejteni lehetett – a Popsi 3 (© by CoVboy) minden szempontból méltó utód. Az egyetlen negatívum, ami így hirtelen eszembe jut, hogy ilyen kibírhatalanul sokat kellett rá várni.

YIKESI

Nagyjából ez volt az első szó, ami a játékot megpillantva ajkamra tolt. Nem mondom, az előzetesekben között képek és AVI-k is nagy dolgot sejtettek, azonban a monitoromról rámosolygó textúra, poligon és effektparádé még ezek után is valósággal letaglózott. A Populous 3 ugyanis gyönyörű. Nyugodt szívvel állíthatom, hogy grafikájában ver minden eddigi PC-s anyagot Unrealéstől, Incomingostól, mindenestül. Tán mondanom se kell, hogy a tój teljes 3D-ben pompázik. S a "teljes" jelző ezúttal a szó legszorosabb értelmében értendő – tehát nem csak a nézőpontokat, hanem az arányokat is szabadon változtathatjuk. Kissé konkrétan: a meghódítandó bolygót kezdetben az űrből szemlélhetjük, innen átválthatunk egy C&C-re em-

lékeztető felülnézeti perspektívára, majd következnek a leggyakrabban használt (s leglátványosabb) térbeli nézet s végül embereink szemszögéből is megsejlelhetjük a tájat. A különféle nézetek közti váltás természetesen teljesen folyamatos, például az űrbéli és "normál" perspektíva közti váltás leírhatatlan.



Hm. Ezt a két tornádót elnézve egyre inkább megértelmezők benem a gyanú, hogy az ellenséges sámain valahol a közelben lóráll...

Néhány kőszu prédikátor épp a tüzes tűzharcosaimmal barátkozik



Persze azt is meg kell jegyeznem, hogy mindezen bravúros megoldásoknak azért akad egy árnyoldala is – mégpedig az áttekinthetőség. Helyesebben szólva az áttekinthetőség hiánya, ugyanis a különféle nézetek között ugrálva, folyamatosan jobbra-balra forgatva a pályát elég körülményes dolog a kulcsfontosságú épületekhez és pozíciókhoz vezető legrövidebb utat megtalálni. Szerencsére az alkotók is ráéreztek erre a problémára, ugyanis beállíthatunk négy bármikor leghívható, "fix" perspektívát, ami némileg egyszerűbbé teszi az irányítást. Nekem mindenesetre még az ehhez hasonló kényelmi funkciók mellett is beletelt pár napba, míg hozzá-

szoktam ehhez a fene nagy szabadsághoz.

ALAPOZÁS

A Populous első két részében meg lehetőségek egyszerű volt az alapkelet: adott egy isten, aki más istenek népét (s ezáltal hatalmát) próbálja múlt időbe tenni. A harmadik epizódban már csavartak egy kicsit a dolgon, mivel ebben a játékban nem holmi istent alakítunk, hanem egy hata-

harmada átszáll az ellenfélhez – kinos tud lenni, mikor az elorzott varázserőt egy jól irányzott vulkán formájában kapjuk vissza... Alapesetben minden varázslatunk egyenlő mértékben töltődik fel a manából, s egyszerre maximum négy "töltetet" lőhetünk ki. Ez annyit tesz, hogy hiába rendelkezünk 10 vilámlárra ele-

POPULOUS 3

THE BEG

Az ég áldja

lomvágyó sámánt (illetve sámánét, mint az az introban felbukkanó domborulatokból egyértelműen kiderül), aki éppen hogy istenné szeretne válni. Magyarán a Populous 3. akár az első két rész

előzményének tekinthető, ami szerintem nem egy rossz ötlet. A sámán értelemszerűen a játék központi figurája, mivel csakis ő képes a közép termelte manát varázslatok formájában az ellenre zúdítani – tehát ilyekezünk életben tartani a drágát. Persze a játék akkor sem ér véget, ha sámánunk neadj'isten mégis visszaadná lelkét a teremtőnek, mivel hősnőnk kb. egy percen belül feltámad egy körök közepén. Pontosabban feltámad, ha maradtak még hívei, ellenkező esetben sajnos kénytelenek leszünk a Load Game nevezetű hatalmas varázslathoz folyamodni. Az esetleges elhalálozások másik negatívuma, hogy ilyenkor manánk

gendő manával (nem kell aggodni, ez annyira sűrűn azért nem fog előfordulni...), gyors egymásutánban maximum négyet süthetünk el. Ezután meg kell várunk, amíg szép lassan megint feltöltődik a sárga csík, s csak aztán használhatjuk ismét (a töltetek számát az ikon alatt lévő piros pontok jelölik). A jobb gombbal egyébként bármelyik varázslatot kikaphatunk, ily módon alaposan meggyorsíthatjuk egy vagy két

Robbantás (Blast): Nem különösebben effektív varázslat, a detonáció környeként ugyan szétroptatnak az emberek, ám túl komoly sebzést senki nem szenved el. Persze ha épp a tengerparton gyülekező ellenséges sereg közébe durranunk bele, akkor IDEI nagy pusztítást víhetünk végbe



Térítés (Convert): Ezzel a vadembereket állíthatjuk át az oldalunkra. Managönye igen alacsony, úgyhogy magányos célpont ellen is használható (amíg területre hat). Egy népesebb pálya elején érdemes minden más varázslatot "kikapcsolni", s folyamatosan töltve már kezdetben népesebb hívőszerep összegyűjteni



Varázspajzs (Magical Shield): Kisebb csoportnyi kővetőnkkel immunissá tehetjük vele varázslatokra és tűzharcosok támadásaira. Ellenséges ártományok elleni támadások előtt érdemes a rohamozók túlélési esélyeit a varázslattal növelni. Szépséghibája, hogy sámánunk magán nem használhatja



Rajzás (Swarm): Igazi tömegszólató, a megidézett rovarfelhő elkészült időtartamára mozgani s páncélba kergetni az ellőbe kerülő embereket. A körrel való sebzése ugyan nem túl komoly, ám három-négy rovarfelhőt egyszerre az ellenfél városába engedve már igen komoly pusztítást okozhatunk



másik varázsige töltődését. Példának okáért: ha egy vulkánal akarjuk feldiszníteni az ellenfél városának főterét, akkor nem árt minden más varázslatot kikapcsolni – ha csak nem készítettünk ki hideg élelmet, olvasnivalót és hálózásukat is a gép mellé.

Ideje néhány szót ejtenem a vadonban fellelhető építményekről is,

melyek kulcsfontosságúak a végső győzelem kivívásához. S most nem a saját illetve ellenséges épületekről beszélek, mert ezeken kívül még számos érdekes objektumra akadhatunk. Ezekben annyi közös, hogy sámanunk, illetve néhány csatolt követő buzgó imáival "hódíthatjuk meg" őket. Előfordulhat, hogy hosszú perceknek áll kell a kiszemelt építményhez fohászunkunk, tehát nem árt az einstand-brigád mellé némi védőörizetet kirendelni, mivel az ellenséges sámanok meglehetősen hakisak az efféle

ám ezeket a bűvigéket nem ismerjük, hanem csak "kölcson kapunk" egy-kettőt az istenektől. Magyarázom elmondásuk nem kerül manába, de ezt csak néhány alkalommal tehetjük meg (lásd a varázslat ikonja alatt díszelő pontokat) – ezután örökre elvesz. Az efféle varázslatokkal érdemes spórolni, s csak a végső, mindent eldöntő rohamban bevetni őket. A totemoszlopokhoz való imádkozás hatása ki-

egy külön panelről kedvünkre váltogathatunk a buzgó hívők közül. Ennek felépítése kísértetiesen emlékeztet a Dungeon Keeper hasonló célokat szolgáló menüjére (micsoda véletlen!), tehát a táblázat egyik oszlopában láthatjuk a kaszthoz tartozó emberkéket, míg a másikban azt, hogy épp mivel foglalkoznak. E panelről példának okáért a dologtalanul lófráló parasztokat néhány gombnyomással beparancsolhatjuk egy üres házba, hogy ott...kém, eleget tegyenek a fajfenntartás szigorú törvényeinek. De az ellenséges hadak felbukkanásakor is ezzel a módszerrel szedhetjük össze legkönnyebben harcosainkat – szóval senkit ne retentsen el látványos bonyolultsága. Egyzerre egyből több embert is kijelölhetünk: a Ctrl le nyomva tartása mellett őtöt, még a Shifttel az összeset az adott kategóriában. Általános-

LOVS

inninG

Bullfrogot!

húzásokra. A leghasznosabb építmények kettősgéppel a Tudás Tornyai, melyekből új varázslatokat és épületeket "imádkozhatunk elő". Sajnos a legtöbb torony az ellenséges városok közelében szokott felbukkani, így a láthatatlanná tévő varázslat eltanulásáig elég körülményes (és véres) feladat lesz hatalmunk alá vonni ezeket. A bologató köfejek annyiban különböznek a tornyoktól, hogy belőlük kellemesebbnél-kelemesebb varázslatokat tudunk szerezni –



Hoppá, hát ez a papírhajó kollekciónak szerintem valami nagyon csúnya dolgot akar a sámanommal művelni



Tűz van, víz van, már csak néhány repülő ballon hiányzik

AZ ISTENADTA NÉP

Hát igen, nélkülük aligha boldogulnánk az istenné válás rögös útján. Az ő-Populousban legfeljebb közvetett módon egyengethetjük híveink útját, ám mostanra ez már a múlté: minden katonát illetve parasztot külön irányíthatunk. A csapatok kiválasztása, elmentése tulajdonképpen a Command&Conquer hagyományait követi, ám

ságban ennyi bőségesen elég a fiúkról/lányokról, úgyhogy következen egy tételes lista a rendelkezésünkre álló kasztokról.

Vademberek: A vademberek hihetetlen barbárságát az a tény is remekül példázza, hogy nem hisznek az istenekben, így nem is vesznek részt a sámanok között dúló vad háborúban. Leginkább hangos csámcsogással teszik magukévá a fák termését, s céltalanul lófrálnak a pusztá szélében-hosszában. Senkit nem támadnak meg, s őket sem támadja meg senki – ám ennek ellenére nem teljesen haszontalanok,

Láthatatlanság (Invisibility): A Varázspajzsok hasonlóan működik, csak épp láthatatlanná teszi a célpontokat. Igen brutális varázslat, csak rövid ideig tart. Az ellenfél védelmi vonalai mögé kerülés még így is ideális – csak azt ne feledjük, hogy az ellenfél sámanjaira nem hat a varázslat

Tornádó: A hasonnevű repülőgéphez hasonlóan az épületek elpusztítására tökéletes, de az időbe kerülő embereket sem kíméli. A gond csak az, hogy teljesen kiszámíthatatlanul mozog, így az óvatlan sámanok akár saját követőiket is bármikor megragaszthatják

Villám (Lightning): A legjobb "sáman-elhárító" varázslat, már egyvel is kivonhatjuk a forgalomból az ellenség vezetőit. A gép miért nem használja gyakran, pedig managénye szűz és a hatékonysága nagy. Egy jól irányzott villámcsapással fénnyá gyúlhatnak az ellenfél épületei is

Erőzű (Erode): A garmenit telepítések réme, mivel a tengerhez közel eső területeket a vízbe omlasztja. Sámanunknak nem is kell most tennie, minthogy beáll egy csónakba, és nekikül az Atlantisz-hadműveletnek. Előbb-utóbb persze csak kilővi majd alóla az ellenfél a csónakot, de még így is megéri a dolgot



sőt! Egy jól irányzott varázslattal ugyan áttéríthetjük őket az Egy Igaz Hitre, s ezzel rögtön parasztta avasáznak elő. A későbbi pályákon már valóságos hordákban köszálnak alulöltözött barátaink, így nem árt még a konkurens sámánok érkezése előtt megkörnyékeznünk a bennszülötteket.

Parasztok: Hát igen, ezúttal is őket alkották híveink gerincét. Két igen

kellemes tulajdonsággal is bírnak: a) csak ők jártasak az építkezés nemmes tudományában, b) szaporodnak. Ez utóbbi cselekedethez persze be kell küldnünk legalább két főt egy házba (ha többen vannak, az se baj – elvégre szabad bolygón élünk...), s rövid idő múlva megjelenik egy harmadik paraszt a ház előtt. A házak befogadóképessége természetesen véges, ám teltház esetén a lakók elkezdik bővíteni az épületet. Persze hosszú távon ez sem megoldás, így a hajléktalan parasztokat szépen fogdossuk össze, s további városbővítés keretében telepítsük le őket. A gond csak annyi, hogy új házakat csak a már meglévő épületeink mellé tudunk építeni, ami eléggé behatárolja lehetőségeinket. Persze ha felhúzzunk egy őrtornyot a benépesítendő terület közepén, a gond már meg is oldódott...

Harcosok: Gondolom elég egyértelmű, hogy minek is a mesterei, amúgy a barakokban képezhetjük át ráérő parasztainkat eme exkluzív kasztba. A harcosok sem az építkezés, sem a sokasodás tudományában nem jártasak, viszont

bármikor felveszik a harcot akár 3-4 közönséges paraszttal is. Mármint egyszerre. Legjobban egy táborláz körül ugrálva vagy egy őrtoronyban gubbasztva érzik magukat – már amennyiben nem az ellent kaszabolják. Nemezisük a prédikátor, így a nagyobb csapatban lófráló harcosok mellé mindig küldjük ki vagy a sámánunkat, vagy egy tűzharcost, vagy pedig egy saját hittérítőt.

Tűzharcos: A tűzéség helyi megfelelője, tűzgolyóival már távolról is ritkíthatja az ellent. Közelharcban ugyan nem nagyon vitézkedik, ám nagyobb tömegben, egy magaslati pozícióba beállítva igen jól állják a sarat. Ja, és remekül bele tudják lövöldözni az ellenfél harcosait a tengerbe, ami egyet jelent az azonnali halállal – ezt a képességet remekül ki lehet használni a nyirkosabb pályákon. Harcosok és prédikátorok nélkül mindenesetre ne nagyon mozogljunk velük, mivel magukra maradván könnyű prédái egy méretebb harcos-hordának.

Kém: Ritka bunkó egy fazon, az ellenfél parasztjainak adja ki magát, s szabadon járkálhat ki-be

az ellenfél táborába. Mi több, akár belülről is rombolhatja az ellenfél épületeit, szabotálhatja az építkezéseket. Túl nagy számban mindazonáltal nem érdemes őket használni, mivel magukban aligha állítják majd meg az ellenünk vonuló seregeket. Néhányat azért mindig küldjünk át az ellenfél városába, mivel ténykedésük drasztikusan lelassíthatja annak terjeszkedését.

ÉPÜLETEK ÉS JÁRMŰVEK

Az épületekkel eleddig nem foglalkoztam túl részletesen, mivel túl

sok érdekes info nem jut eszembe velük kapcsolatosan. A legtöbb épület egyetlen funkciója, hogy át-képezhetjük bennük parasztjainkat egy másik kasztba. Üdítő színtörténet viszont az őrtorony, ez ugyanis számos remek kombinációra ad lehetőséget. Sámánunk ugyanis csak egy bizonyos távolságra tudja előlőni varázslatait. E távolság azonban a varázsigé fajtáján kívül a domborzati viszonyoktól is függ, egy hegy tetejéről például igen tekintélyes távolságot belátnak – az ellenfél nem kis bánatára. Az őrtorony mindezer még rátesz egy lapáttal, azaz egy szikla-romra épült toronyból sámánunk példátlan pusztítást vihet végbe az ellenfél között, anélkül, hogy élete



Azt hiszem erre szokták mondani, hogy vérfürdő...



Ezek a prédikátorok csak nem hagyják békében szaporodni a parasztjainkat – lehet, hogy nekem is fel kéne húznom egy templomot?

Földhíd (Land Bridge): Kapcsolatot terem két földnyelv között – s ez akár két hegy is lehet. Jó sok manővert kínálkozó sámánok megpróbálhatnak a földhízi sarvaszt használatával az északonál sikerülteket kikanyarítani. Idegőző munka, de sok pályán ez a legbiztosabb mód a terjeszkedésre



Mocsár (Swamp): A föld kis darabjára időlegesen mocsárrá változik, s minden közelbe merészkedőt elnyel. A zárt alakzatban menetelő (sámán védő) csoportok megtréfálására alkalmas, bár a városok forgalmasabb pontjaira (például a barák elé) alkalmazva is rút meglepetéseket okozhat



Vulkán (Volcano): A játék leggonoszabb és az Armageddon után leglátványosabb varázslata. A kijelölt pozícióba méretes vulkán emelkedik ki, előret mindenkit a közelben, majd minden építkezést meggyátol. Kéthárom vulkánal bármely város gyorsan lerendezhető, de a nagy manólgény miatt ezt nehéz összehozni



Tűzeső (Firestorm): Akár a villám, csak egy fokkal erősebb kivételben. Az ellenfél sámánja és egyéb kisméretű célpontok ellen nem igazán használható, viszont egyetlen összefüggő láng-tengerre változtatja az ellenfél városát. Egy-két rajzával kombinálva különösen hatásos





szereshetünk. Minden egységnyi deszka egyet csökkenti a fa méretét, nullára csökkentve pedig egyszer s mindenkorra letűnik a helyi Greenpeace-aktivisták legnagyobb bánatára. A lepusztított fák egyébként – amennyiben békén hagyják őket – egy idő után visszanyerik eredeti méretüket, így nem árt egy-két "túlélőt" minden erdőben hagyni, különben a pálya vége felé igen hűsba vágó nyersanyaghiánnyal találkozhatunk magunkat szembe.

Ami a járműveket illeti, ezekből összesen kétféle akad: a csónak és a ballon. Az előbbi a nagyobb partraszálló-hadműveletek nélkülözhetetlen tartozéka, egyszerre öt emberünk is szoronghat benne. Sajnos az ellen pogány sámanai különös előszere-ttel lövöldözik szét békésen ringatózó csónakjainkat, így nem árt a partot éréshez egy békésebb szakaszt keresni. A ballonok már jóval durvább jószágok, mivel

puszta látványukon kívül néhány jól irányzott bombával is sokkolják az ellent – s mindennek tetejébe a közönséges harcosok legfeljebb egyetlen ujjmozdulatokkal védekezhetnek a légitámadások ellen...

HALLELUJAI

Az igazat megvallva, fogalmam sincs, hogy miféle fogászt bigygyaszhatnánk a cikk végére. Az, hogy a játék jó, a mellékelt képek s az eddig leírtak alapján gondolom egyértelmű. A Populous 3 nemcsak szép, hanem lenyűgözően eredeti és

A zöldekre ugyancsak rájár a rú...akárom mondani a Halál Angyala



hangulatos is. A zenéi CD-kezt megszágyenítő muzsika, a hihetetlenül fordulatias és érdekes küldetések, a helyenként kifejezetten ügyesen játszó ellenfelek mind-mind hozzájárulnak a frenetikus összehatáshoz. Nyugodtan állíthatom, hogy a Populous 3. eddig az év játéka – s ezennel he is fejezem az örömdát. Tán a játék egyetlen gyenge pontja a gépigény, mivel ez – valljuk meg – meglehetősen brutálisra sikeredett. Jómagam egy 300 MHz-es PII-n teszteltem egy igen korrekt D3D-s videokártyával, s az effektekben leginkább bővelkedő részeknél bizony keményen szaggatótt a program. Félreértés ne essék: 99%-ban tökéletesen simán futott a játék, tehát ez semmiképp se ment az élvezet rovására. Csak hát élek a gyanúperrel, hogy egy gyengébb PC-

Erről a képről való-hogy mindig a Ryan közlegény nyitójelenete jut eszembe



ből csak a grafika lebutításával lehet majd élvezhető sebességet ki-siholni. Egyébként a játék tökéletes. Vagy legalábbis közelebb áll a tökéleteshez, mint bármi, amihez PC-n eddig szerencsém volt...

T.J.

A halál angyala (Angel of Death): Engem inkább egy szörnyas kigyóra emlékeztet. Egy igen falánk szárnyas kigyóra. Előhelye az ellentől városának égboltja, ahonnan gyakran ugrik le a kissé ideges lakókhoz egy röpke uzsomnára. Amúgy igen hálás darab, kár, hogy csak a játék második felében használhatjuk



Armageddon: Egy hatalmas orórn emelkedik ki a föld-ből, és a bolygó összes lakója egyetlen vörös köd-sében dönti el, ki a legény a gáton. A pálya megnyo-résének leggyorsabb módja, de mire használhatjuk már eleve akkora fölfénybe kerülünk, hogy nincs étel-me offéle úri szeszélyekre pazarolni a manát.



Hipnózis (Hypnotise): Időlegesen átállít néhány ellenfelet az oldalunkra. Jómagam az Őstestamentum szellemében eljárva inkább az azonnal őtő varázslatokat részesítem előnyben, de a ke-ményebb ütközetek idején azért jól jön, ha föltu-cat ellenséges harcos átáll a mi oldalunkra



populous 3

Bullfrog/Electronic Arts

<http://www.populous.co.uk>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E R O N A

Minimum: PIII, 16MB RAM, 4xCD
Ajánlott: P600, 32MB RAM, 50-kompatibilis hangkártya

Ugyan mit tudnék még a 96%-hoz hozzáfűzni?

96%



Gondolom, sokan vannak, akik szívesen cserélték volna Caesar komával. Nem a szomszéd kutyájára gondolok, az esőben a bokor alatt (szomszéd kutyájának lenni nem nagy karrier), hanem arra az enyhén kopaszodó latin úriemberre, aki úgy kétezer évvel ezelőtt meghódította a fél világot Rómának, majd fogadott fia ünnepélyes keretek között a nyílt színen hába szúrta... Hm. Ha jól belegondolok, tulajdonképpen ez sem különösebben nagy karrier – szóval ezt most hagyjuk. A lényeg az, hogy az Impressions a harmadik felvonással folytatja a Caesar-sorozatot, amelyek már épe ideje volt: az előző rész már jó három éve jelent meg. Kategóriáját tekintve a Sim City-követők közé tartozik, amelyben polgármester urat játszunk különböző római tartományokban: meg kell teremtenünk a bevándorlók alapvető létfeltételeit, munkára kell fogunk őket, majd minél jobb szórakozási és oktatási lehetőségeket kell biztosítani számukra. Egyes lakozó tartományokban mindez kiegészül azal, hogy katonai védelmet is biztosítsunk a városnak. Ez így elég egyszerűen hangzik, de azért meglehetősen kemény szórakozás lesz, mert a sikerhez egyszerre három különleges állattal igényelnek is eleget kell tennünk: a polgároknak, a Császárnak és az isteneknek.

A PLEBS

Mindig velük van a baj, és a szokásos "Panem et circenses!" (Kenyérrel és cirksúval, különben marha nagy cirksú lesz!) népi kíváncsalom alapján ez itt sem lesz másként. Első lépés a lakóhely biztosítása. Az első lakóegység felhúzása után megindul a bevándorlás: a pálya nyugati részéről kis molyujukat szekéren vonszolva megjelennek az első telepesek, és sátrat vernek a lakósnak kinevezett parcellákon. A migráció folyamatosan tart addig, amíg elegendő lakás áll rendelkezésre. A lakások maguktól fejlődnek egyre nagyobb kategóriákba (tent, casa, insulae, villa, stb., mindegyikből van három különböző méret), aszerint, hogy a különböző környékbeli építményekkel mennyire sikerül kíváncsossá tennünk őket. A nagyobb méret nagyobb befogadóképességet is jelent, a nagyobb kategória pedig nagyobb adót. Az első és legalapvetőbb szükséglet a víz, amelyet kutakból is nyerhetnek a lakók, de sokkal jobban szeretik a szökőkutakat, így tehát már eleve azt érdemes építeni. A szökőkutak vizellátását víztározók

biztosítják, egy-egy darab 10 pozíciójú körzetben. Az első mindig vízpartra kell telepíteni, ha a szükség úgy kívánja, a szárazföld belsejében épített újabbakhoz pedig akvadukton vezeteltjük a vizet. (A vízellátás egyébként a Caesar II-nél egy igen idegesítő vonatkozása volt. Most frankó, bár az a marhaság megmaradt, hogy nem lehet kanyart építeni a vízvezetékbe, ha az út is kanyarodik alatta.) A

át (ez egyébként előbb-utóbb minden lakóegységre ráfér). Abból a sajátosságából adódóan, hogy a lakók a lakások kategóriájának megfelelő adót fizetnek, továbbá nagyobb kategóriájú épületben többen élhetnek, a populáció (és egyben a bevételeink) növelésének módja nem feltétlenül az újabb és újabb lakásparcellák kijelölése – sokkal inkább a már meglévőők fejlesztése és a környékre telepítés.

Bármely épületünk működésének két alapvető feltétele van: egyrészt vezessen hozzá út (előleg egyetlen pozíció is, de ideális ha körbeveszi), másrészt legyen, aki ott dolgozik (vagyis lakóegység a közelben). Az elégtelen munkaerő nyilván azt eredményezi, hogy az épület nem igazán üzemel. A beköltöző polgárok munkaiigyi biztosságunk automatikusan munkába állítja. Kezdetben a munkaerőhiány lesz a probléma, ilyenkor a munkaiigyi tanácsadón keresztül megadhatunk bizonyos prioritásokat, vagyis hogy mely területekre akarunk elsősorban embereket irányítani. Vannak fontos területek, meg még azoknál is fontosabbak – szóval fából vaskariká az egész addig, amíg annyira felfejlesztjük a lakóegységeinket, hogy több a lakó, mint amennyi munkahely van. Az ideális munkanélküliség kábe 5% körül van, annál nagyobb már elvándorlást fog eredményezni.

RÓMA ÖNKORMÁNYZAT CAESAR III

második alapvető szükséglet egy közelben levő piac, ahonnan a lakók beszerezik elemeit az ételmeit (búza, gyümölcs, zöltségek és hús), későbbiekben pedig a további fejlődéshez szükséges luxuscikkeket (edények, bútor, olaj és perzse bor). A bevásárlásnál a piacon feltehető készletek átkerülnek a házba, új bevásárlás pedig akkor aktuális, ha a készleteket feltöltik. Az elég ciki, ha a kilógott árúból nincsen a környékbeli piacon, ilyenkor ugyanis a ház egyrészt visszatartja a készleteket, másrészt néhány lakó szedi a cökmőket és kiköltözik (ritkább esetben egy másik üres lakásba, gyakorta egy teljesen más tartományba). A vízvezeték és a piacon túl már a környékbeli épületek van a hangsúly.

Vannak olyan épületek amelyek szomszédságban kifejezetten szeretnek lakni (templomok és kormányzati épületek), illetve olyanok, amelyeknek csak a közelséget igénylik, a közvetlen szomszédságért nem rajonganak (gyakorlatilag ilyen az összes többi épület). Nyilván lesz ilyen lakóhelyünk is, de ilyenkor a környéket sokkal kellemesebbé lehet varázsolni egy-egy szoborral, parkkal vagy azzal, ha a házak mellett utat plázává alakítjuk.

Épülő-szépülő városunkban elsősorban nem árt gondoskodni polgáraink biztonságáról, hiszen jónéhány katasztrófa fenyegeti őket. Szükség van mindenképp egy prefektúrára, amely egyszerre látja el a rendőrség és a tűoltóság szerepét: a prefektusok körbe-körbe mászkálnak a körzetükben (illetve néha a világ végén), és az egyes épületekbe betérve csökkentik a tűveszélyt, valamint küzdenek a bűnözés ellen. Lázasadás vagy ellenséges támadás esetén egyébként botcsinálta katonáknak is küzdenek (nem túl sok sikerrel). Másik fontos építmény az Engineer's Post: az itt dolgozók arra ügyelnek, hogy a környékbeli épületek ne omljanak össze, az ugyanis erősen rontja egyrészt a városképet, másrészt a használhatóságot. A harmadik potenciális veszély, ami a sok kis bunkó... Ié: becsúszás állam-polgárra leselkedik, azok a különböző betegségek. Megelőzésükre elsősorban a kórház szolgál, melynek hi-

left
épületek-
kel. Példa: egy Grand
Insulában és az egyet-
nagyobb kategóriába tartozó

Grand Villában kábe azonos számú lakos (84 és 90) élhet – viszont az utóbbiak háromszor annyit adót fizetnek. A rekordom egyébként a Grand Villa volt, ami aztán tökéletes hozzáféréssel szolgált szórakozáshoz, egészségügyhez, templomhoz, oktatáshoz, meg mindenhez, ami csak elképzelhető, továbbá volt a készlettel között négytábla luxuscikk – akkor akart patricius lakással előlépni, ha a négytábla élelmiszer közül egy harmadik is kerül... A nénikéteket!

ÉPÍTMÉ- NYEK

Minden további épület a lakóegységek kiszolgálását hivatott biztosítani, egyben munkahelyként is szolgál a polgárainknak. Az alapvetőkön kívül az összes lehetséges épületet sosem kapjuk meg (vagy legalábbis én még nem voltam olyan, ahol mindegyik választható lett volna), mindig a tartomány fekvése, illetve a körülötte lévő határo-
zák meg, hogy mi építhető.

Rég járt erre a szánitét, ez a sok
marha meg pesti lencsét vacsarázot



Lassan tetőzik a bevándorlási hullám. Gyertek, csak gyertek, itthaszkál!





nyban kitörő járványok egész lakónegyedek létszámát redukálhatják erősen. Egy-egy szimpla doktor ugyan a járványok megelőzésében segíthet némileg, de a lakások fejlődésének alapvető feltétele a közeli körház. Van még egy katasztrófa, ami azért jobb, ha nem kerül el derék alattvalóinkat, és ezt szándék (ebből elég megfizetni a marha drága) és fórumok telepítésével érhetjük el: itt dolgoznak ugyanis az adósok, akik minden hónapban kopogtatnak az ajtókon, hogy beszedjék a kategóriának és a lakók számának megfelelő díjazásokat. Amerre viszont nem jár adósod, ott nem is fizetnek adót, ami igen komoly jellemzője a polgárok részéről! Az adó mértékét természetesen itt is emelhetjük a kezdeti 7-8%-ról (a szótart egyébként ajánlanám kormányunk figyelmébe) – csak nem érdemes. Az adóemelés ugyanis egyrészt elvándorlást okoz, másrészt meg elégedetlenséget a városban, ami abban nyilvánul meg, hogy ismeretlen kirabolják az adó-

terméket a munkások a legközelebbi áruházba szállítják tárolásra – már amennyiben van bennük szabad kapacitás (egyébként bambán állodogálnak az út közepén a kész cuccal). Minél messzebb van szabad Warehouse, annál tovább tart a szállítás is. Itt jön a belkereskedelem igen csúnya bukkenője: a város piacainak dolgozóiból egyeből a magtárakból szerzik be a piacra a lakónegyedekbe továbbított kaját, és az áruházakba járnak kész termékekért. Mamámost, ha ezekhez túl hosszú út vezet, akkor esetleg a piac környéki lakónegyedek addig visszafutójának egy-két fokozatot, mire a derék kofák megjönnek a nagybanról... Nyumm! Megoldás: nincs, de annyit azért lehet variálni, hogy több raktárat telepítsünk a város különböző pontjaira. Ezeknél ugyanis meg lehet adni, hogy bizonyos árut ne fogadjanak, direkt ide szállítsanak, avagy a munkások üritsék ki a raktárat (vigyék a cuccot más raktárhoz).

A munka után jöhet a pihenés, vagy még inkább a szó-

CSÁSZÁRBÓL NEM LESZ SZALONNA

A Császár a campaign összes pályája előtt hosszas el-

igazítás tart elvárt tényezőnként, továbbá elégedettségének szintje egy pálya megnyerésének egyik sarkalatos pontja. Egy ideig hitelbankként is üzemel: a kezdéskor kapott 6-8 ezer denárt egyeből gyorsan elköltik még a takarékosabb helytartók is, és ilyenkor gyorsan küld meg 5-6 rongyot.

után kifejezi azon kívánságát, hogy egy éven belül fizessük ki a "tartozásunkat" (ami azt jelenti, hogy hozzuk már pozitívba a készpénzt). Ha ez nem sikerül, akkor a hangulata 0-ra esik, és küld valakit az elfogásunkra, hacsak nem emeljük a megbecsülést 35-re az



szedőinket. Természetesen mindig jóval több pénzt lopnak el, mint amekkora plusz bevételre tetszik szert az adóemeléssel. (Rosszabb esetben pedig fellázadnak egyes negyedek, és nem fizetnek egy bűdös petáket sem.) A várost itt nem tarthatjuk ki kizárólag az adók, jelentős jövedelem a külkereskedelemből származik. Alapvető fontosságú tehát a gazdaság kiépítése, amely egyrészt a belső szükségleteket fedezi, továbbá a kereskedelmünk alapja. Itt két ág van: a mezőgazdaság és az Ipar. Az előbbi kiszolgáló fermok (búza, gyümölcs, olaj, zöldség, szőlő) csak termőterületek telepítésével. A megermellet élelmiszer a magtárakban kerül tárolásra, tehát a mezőgazdaság környékére illet sem árt telepíteni. Az Ipar rendszerint kétfázisú történet: az egyik objektum nyersanyagot termel, a másik pedig feldolgozza (például Clay Pit/Pottery, Iron Mine/Weapon Smithy, satöbbi). A Workshopokban megermellet kész

Igen korrekt belvárosi köz, közepén saját fejlesztésű Grand Villával



rakozás, amit a provinciákban négy épület támogat, méret és befogadóképesség szerinti növekvő sorrendben: színház, amfiteátrum, kolosseum és a hipódrom. Mindegyikhez tartozik kiszolgáló létesítmény, ami a működéséhez szükséges: a színházhoz/amfiteátrumhoz színházszolnoka, a kolosseumhoz gladiátoriskola és/vagy oroszlanidomár, a hipódromhoz szekérkészítő. Miután a szórakozás megvolt, esetleg a kultúrára is gondol a plebs: nagyobb kategóriájú épületek lakói már igénylik egy könyvtár közelségét, továbbá a serdülo gyermekek oktatására szolgáló iskolát, akadémiát viszont már csak a villák lakói.

Bármely épületre jobban kattintva infót kapunk róla. Lakónegyednél például a lakások/lakók számát, az általuk fizetett adót, a környékbeli bűnözést, a lakóház élelem- és luxusszükségleteit, és főleg azt, hogy miért nem lép magasabb szintre a ház. Az egyéb épületeknél az ott dolgozók számát, illetve alkalmazottakat adott munkafolyamatok készségi fokát, az itt látott nyers- és készanyagokat – szóval mindent, ami csak érdekes lehet. Minden információs panelről hívható a kíváló online help, amely hiper-tekstus multimédia enciklopédiaként nemcsak hogy tökéletesen eligazít bennünket, de a jónép okulására még történelmi adalékokat is tartalmaz. Ez igen korrekt, így a játék franko történetárként is felfogható.

Ebből viszont már illik egy tühethőn működő kereskedelmet összedobunk, ugyanis a Császár bevételt hajlatlani egy tartományból, nem kiadást. Kegyenek elnyerésének elsődleges módja a minél jobban prosperáló város, azaz az éves mérleg (a bevételek és a kiadások különbözete) minél nagyobb pozitívuma. Helytartóként havonta némi magánfizetés is dukál nekünk, amit a város pénzéből utalnak ki, és rendszerint a sikeres küldetésekkel elért rangunk függvénye (kérhetünk nagyobb is, de hosszabb távon öcsaszári fensége nem díjazza az ilyenén kicsapongásokat). A magánkasszázt nekiajándékozhatjuk a városnak is, de sokkal célszerűbb időelőre különféle ajándékokkal kedveskedni római főnökünknek, amit egyébként el is vár. Ha nincs egyéb sírsá, akkor ez az ajándék költségétől függően akár 10 pontot is javíthat az elégedettségén. Egyéb sírás alatt azt értem, hogy alkalmasint különféle áruk leszállítását

újabb esztendőben. Ez usque lehetetlen, szóval egy év múlva megjelenik 2-3 római légio, hogy megdorgáljan bennünket. (Ha egyáltalán tudunk katonaságot építeni, megpróbálhatjuk megvédeni a várost – de mindenki legyen nyugodt: a Császárnak SOKKAL több légioja van, mint nekünk valaha is lesz...) Ez a dorgálás egy ROP-PANT bunkó része a játéknak: végig kell néznünk, amint a császári csapatok szisztematikusan szétverik órák óta építgetett kis városunk ÖSSZEZS épületét, legyilkolják az úljukba akadó derék polgárainkat, és csak e kinos procedúra befejeztével értesülünk arról, hogy a Császár egy új, roppant fontos pozícióba helyezt bennünket, ahol valószínűleg sokkal nagyobb elégedettségére fogunk szolgálni, mint helytartóként. Gállyarabnak hívják új beosztásunkat, ahol minden reggel üdítő korbszólásban lesz részünk, ami tudvalegleg serkenli a vérkeringést...

A város ugyan már megint fizetéképtelenné vált, de Iulius CoVboius helytartót ez cseppet sem zavarja: lehajt még egy pohárral. In vino veritas!



Ilyenkor némi orlótozás

A Barrage egy tipikus példája annak, milyen tökéletesen gyors és élethű képet tud megjeleníteni a 3Dfx Voodoo Graphics és a Voodoo2 technológia – jelentette ki Greg Ballard, a 3Dfx Interactive elnöke. Ha pedig ő mondta, akkor az biztosan úgy is van. Lássuk akkor, hogyan is néz ki ez az állítólagos étalon, aminek példát kellene statuálnia.

A Barrage első nekifutásra egy szimpla lövöldözés anyagnak tűnik: egy lebegni és víz alá merülni is képes ultramodern repülőben ülünk, s mindenféle tankokat, repülőket, helikoptereket kell kilőnünk. A helyszínenként szolgáló hegyes-dombos vidék valóban nagyon szép, olyannyira, hogy aki az 5-ös szintű grafikai részletességet kéri, annak mindenképpen egy PII/400-as processzorral kell rendelkeznie... No sebah, azért még a 2-es részletesség is egészen pofás – tulajdonképpen csak fából és egyéb te-reptárgyakból van kevesebb – és így még egy P133-ason (persze 3Dfx kártyával) is élvezhető a dolog. Szóval tényleg nagyon fränkők az effektek, a fő vize tükröződik meg minden, azaz a reklámszöveg nem hazudik. De... A grafika egyebár még nem minden! Megmondom őszintén, először igencsak negatív felhanggal akartam írni a játékról, ugyanis valahogy nehezemre jutott átvinni már csak az első pályát is – még a

legkönnyebb fokozaton is. Milyen marhaság, hogy csata közben lejár az idő! Aztán rájöttem, hogy bennem van a hiba. A Barrage ugyanis nem egy shoot'em up, hanem egy versenyjáték. A legfőbb ellenségünk nem a felénk lövöldöző tank vagy helikopter, hanem az idő! Tulajdonképpen nincs is olyan, hogy felrobban a repülőnk; ha az energiánk nullára csökken, csak annyi történik, hogy pár másodpercre visszahökölünk, és elveszítjük az uralmunkat a gép felett, de utána ismét minden rendben. A pajzsunk egyébként folyamatosan regenerálódik, így ez az eset is csak akkor fordul elő, ha folyamatosan találatok érik a gépünket. Egyetlen cél van tehát: az adott küldetést határidőn belül befejezni. Ötfajta környezetten indulhatunk – pontosabban először csak egyben, mert a pályák csak egymás után lesz-

nek hozzáférhetők. Szelektálni magyarul csak azok közül lehet, melyekre (az adott nehézségi szinten) már egyszer eljutottunk. A pályák külön-külön kiválasztása mellett van bajnokság is, melynél a bevételek sorban jönnek, és a gép continue-kat számol. Ezen felül a Barrage-et hálózaton is lehet játszani, tehát van deathmatch lehet-

meg kell semmisíteni. A portál az utolsó célpont után jelenik meg. A negyedik futam Chicagóban zajlik: itt szélhámós rendőrekre kell vadászni. Végül az ötödik pályán egy sziget körül kell rendet tennünk: először össze kell szednünk a nukleáris fegyverünk alkatrészeit, majd azaz megsemmisítünk az ellenség szuper-fegyverét.

plazmafegyvert szerezhetünk be. Lehet, hogy ez az ismertető most egy kicsit száraznak tűnik, de ezúttal ez nem az én hibám. A Barrage alkotói még azzal sem fárasztották magukat, hogy valahogy nevesítsék az ellenséget, nemhogy kerettörténettel. És sajnos nem csak ez az egy gond van vele. Legfőképpen az irányítás nem tet-

"Bója, bója, billice" – de nem lesz véres a lábunk, ha az össze-
set felvesszük, mert megjelenik a portál és mi már megyünk is a következő pályára



Ezt a házat nyilván nem Fundamenta alapra építették...



Mindenki fedezékbe!

BARRAGE

szett. Az egér beállítása már eleve nagyon körülményes: muszáj mellé saját billentyűzet-kiosztást készíteni, az érzékenységre vonatkozó adatokat pedig a programon kívülről, indító paraméterként kell megadni. De akárhogy is

igyeskedünk – mivel a gép ugyanúgy reagál a mozdulatainkra, mintha billentyűket nyomkodnánk – az egér tökéletesen használhatatlan. Márpedig egy ilyen játékhoz mindenképpen egér kellene.

A Barrage tehát egy szép játék, de semmi több. Ahhoz túl egyszerű, és túl kevés az öt pályája, hogy ennél többet is meg tudjak róla állapítani. Felejthető darab.

V.Z.

Az ementáli sajtalt ellentétben a vasajtónak kifejezetten árt, ha egyre lyukacsosabb lesz



Légi harc a klasszikus westernek mintájára: vajon ki kap először a rakétáihoz?



tőség is. De most nézzük inkább a küldetéseket!

A már említett füves-fás vidék csupán az első küldetés színhelye. Itt csupán villogó bójákra kell átrepülnünk, majd az ezután megjelenő portál gyűrűjét kell szétlőnünk. (Felhívnam rá a figyelmet, hogy az egyik bója az alattban van.) Ha végeztünk, a portálon keresztül távozhunk. Ez egyébként a többi pályán is hasonlóképpen van. A második helyszín egy hosszú alagút, aminek a végében egy generátort kell elpusztítanunk. Itt sokat számíthat, ha sikerül

átúrranunk a lecsukódó kapuk alatt, és így nem kell őket szétlőnünk a lézerrel. Vigyázat: az energiatartalok hamarosan lecsökkennek az időnként! A plusz időt adó homokórákat lehetőleg vegyük fel! Harmadszorra egy kanyonba látogatunk, ahol egyszerűen minden célpontot

A homokóra természetesen egyetlen Win95-appikációból sem hiányozhat: a szokástól eltérően itt adja az időt, és nem veszi



barrage

Activision/Mango Grits
http://www.activision.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P166 (P133-3Dfx), 32MB RAM, 4xCD, Win95 kompatibilis hangkártya, Ajánlott: P200, joystick

Egy szép shoot'em upnak indul, de csak egy közepes versenyjáték

68%

Az USA hadseregének talán legzűrösebb történetű csapatát a 101. "Screaming Eagles" légideszant hadosztály. 1942-ben alakult meg, rá egy évre átmozgatták Angliába, és többek között ők nyerték a nemes feladatot, hogy a D-napon nagy órával a partraszállás megindulása előtt egy ejtőernyős hadművelettel megkezdjék az inváziót. Egy olyan hadművelettel, amit katonai szakértők előzetesen kb. 80-90%-os veszteséggel kalkuláltak... A későbbiekben sorsdöntő szerepet kaptak Montgomery felismerült Market-Garden hadműveletében, amikor egy híd egy kicsit túl messze volt – és természetesen kaptak a nyakukba akkor is, amikor a halál ötven órában utoljára nekidurulta magát a Wehrmacht az Ardenneken. Ez csak a II. világháborús listájuk, elit alakulatként az USA későbbiekben viselt kényes dolgaiban is bőven kaptak szerepet. Az Empire legújabb

Nevezetesen az, hogy a multiplayer játékon kívül csak küldetéseket lehet játszani – campaign nével. Scenariókban is azért lényegesen többhöz van szokva az avatott stratégia – de ezt csak addig bevesse, amíg meg nem tudja, hogy meddig tart egy. Utána már sok is lesz...

KELL EGY CSAPATI

A játékban kicsiny, szakasz méretű egységeket (max. 18 fő) fogunk kommandozni, de pont ebből adódóan minden egyes tagjának teljesen önálló személyisége is lesz. Az első feladatunk, hogy a legénység és a tiszt barakkokban vidámkodó népekkel összetrombitáljuk a csapatot. A sárka nével jelzettek lehet elhagyni, a zöldek már benne vannak a csapatban, a feketéknek pedig más bevetésen akad

mi gyakorlatot igényel, ugyanis sajnálatos módon embereink teherbírása (ENC) véges: gonosz szankciók nélkül max. 63 egységnyi súlyt cipelhetnek, amiből ugrásnál már eleve lejön az ejtőernyő 6 pontja. Az összteherbírásnál azért több cuccot is elvihetünk a bevetésre, ugyanis két 50-es ürméretű tartályba is pakolhatunk, amit majd szépen utánunk szórunk a gépen maradó fiúk – csak győzzük majd megkeresni... A probléma már csak az, hogy a bevásárlást csak eléggé öltészerűen végezhetjük, ugyanis a cuccok ráaggatása az embereinkre egy másik épülethez történik – hogy vajon miért nem lehet a feltankolt tárgyakat azonnal a kezébe nyomni a fiúknak, csak a jóisten tudja...

A szállásmesternél szerelhetjük fel falkat mindenféle holmival, ami nem fegyver. Néhány alapvető dolog már eleve rájuk van aggva (például igen kínos lenne, ha valamelyik harci lázban égő deszantosunkról ugrás közben derülne ki, hogy elfelejtett ejtőernyőt hozni magával), de tulajdonképpen szinte mindenre szükség lesz, mert hiányuk egy csomó harci tulajdonság csökkenésében fog megnyilvánulni. Az ejtőernyős rop-pant szomorú, ha nincs nála élelem, víz, cigaretta, váltás ruha vagy étkészlet, és természetesen nem baj, ha van nála irányító is. Alapvető fontosságú, hogy vigyünk magunkkal térképet (a biztonság kedvéért többet is), ugyanis ennek híján nem tudjuk behívni az eligazításon láthat stratégiai térképet, és úgy kicsit körülményes lesz megtalálni a célpontot.

Fegyverek közül lehetőség szerint minden katonának legyen pisztolya, valamilyen kézfegyver (karabély vagy géppisztoly), és kézigránátja, a nagyobb hatásfokú fegyvereket pedig értelemszerűen a speciális képzettségű rendelkező fickókra aggassuk rá. Nem árt elolvasni az eligazításnál, hogy mi is a bevetés elsődleges és másodlagos célja, és aszerint összeállítani a különleges felszerelést: nehéz lesz ugyanis felrobbantani valamit, ha például nem vittünk magunkkal – elegendő – robbanóanyagot. Kellemetlen meglepetések elkerülése végett jelezném, hogy minden egyes főfegyverhez külön műnicit is kell vételezni...

Lecsapnak a Vijj

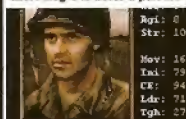
MINDENKI A HELYÉRE!

A fegyvertárról melletti teherautó az Assembly Area, ahol a fegyvereket és cuccokat szétoszthatjuk az embereink között. Ahogy az előbbiekből, ezt is lehet automatizálni, de azért jobb, ha nem a gép találja ki, hogy az ütősebb fegyverek kinek legyenek.

Talán a szerzőknek is feltűnt, hogy ugyan csapatunk összeválogatásának és felszerelésének megvan a maga kis csa-

ládiás hangulata, de talán mégsem óhajtanak túl sokan minden küldetés előtt másfél órát szórakozni ezzel: akárcsak a toborzásnál és a felszerelésnél, itt is el lehet menteni és az újabb küldetésekre vissza lehet tölteni egy-egy beállítását, sőt, itt már alaphoz el van mentve három speciális célra összeválogatott osztag. Miután ilyen szépen megvagyunk, kitálalhatjuk, hogy elzavarjuk a fiúkat a gyakorlótérre, azaz "hadgyakorlatot" indítunk (ami nem biztos, hogy jó ötlet, mert néhányan már eleve sebesülten térnek

Nem Ace a legnagyobb ász, de azért még ő is befér a pakliba



Nickname:	Ace
Name/Team:	Montgomery, Oregon
Weight (in):	167
Weight (lb):	167
Age:	25
Rank:	2nd Lieutenant
Years of Service:	2

Bio: Ace is always ready to jump into a fight and start throwing punches. His leadership abilities aren't top notch, and he knows it. He tends to leave crucial decisions to his Sergeant so that he can concentrate on fighting, where he excels.

WS: 14
TS: 13
VT: None
Lan: None



stratégiai játékában a Vijjgő Sasok D-napon grehajtított akciói elevenednek meg, olyasféle feldolgozásban, mint mondjuk az Eidos Commandosa, vagy az SSI Soldiers at Warja.

Az egykorú visszaemlékezések szerint nem volt kimondottan szórakoztató dolog ejtőernyősnek lenni a D-napon, mert az éjjel fél egykor kezdődő hadművelet már a ledobásnál totális káoszba fulladt: a katonák a vak-sötétbe ugrottak, és fogalmuk sem volt, hogy ugyan hova is fognak érkezni – ráadás-

dolga. Egy katonára kattintva megjelennek alapvető tulajdonságai (tapasztalat, intelligencia, erő, satöbbi), az ezekből kalkulált harci jellemzői, valamint különleges skilljei. A WS és TS a fegyver- illetve kézigránát ügyekben való jártasságot mutatja, de ezeknél jóval fontosabb a WT által mutatott különleges képzettsége. Ez háromféle lehet: géppuska, páncéltörő és robbanóanyagok. A speciális képzettség igen hasznos lesz bevetés közben: egy robbantási szakértő például harmadannyi töltettel takarít el egy objektumot, mint mondjuk egy amatőr. Fontos szerep jut a német vagy francia nyelvtudásnak, mert tolmácsolásukkal al-kalomadtán kikérdezhetjük a hadifoglyokat, elolvashatjuk az elesett németeknél levő iratokat, illetve fontos információkat szerezhetünk francia partizánok-

"Szuper csapat". Márcsak egy mohak-fizurás néger hiányzik belőle, de azt esetleg még betömöm az egyik tartályba



sul roppant kellemetlen lehet az ismeretlen távolságban levő föld felé lebegni, amint a földi fogadóbizottság nyomjelzői repkednek a kiváló célpontot nyújtó ernyők körül. Ennek megfelelően az – elég gagyira sikeredett – intro is egy sebesült normandiai rémálmat mutatja be, majd a főmenübe csöppenünk, ahol igen kellemetlen meglepetés fogad.

tól vagy helybeliektől.

HÉTVEGI BEVÁSÁRLÁS

Ha a csapat megvan, nekiállhatunk feldíszíteni őket különböző cuccokkal, úgy mint fegyverekkel és különböző felszerelésekkel. Az ideális összeállítás kiválasztása né-

vissza), vagy kihajítjuk őket a reptérre, mert már várja őket a napfényes (illetve kezdetben holdfényes) Normandia.

HOPPI!

Felszállás előtt meghatározhatjuk az ülérendet. Ez "roppant fontos" dolog, a kézikönyv szerint ugyanis "a légheláritás megroggaltatja a gépet, és a túlélésre an-nál nagyobb esélye van az ejtőernyősnek, minél közelebb ül az ajtóhoz." Meglehet,

hogy ez fedi a valóságot, de abszolút nem ez lesz a legnagyobb gond.

Az ugrás roppant szórakoztató dolog lesz, de végeredményét tekintve sokkal inkább idegesítő. Az embereknek az ültetési sorrend alapján egyenként ugranak és egy mókás filmbejátszás tudatja velünk, hogy hogyan sikerült a földet érésük. A "biztonságban leérkezett" üzenet például nem igazán sűrűn szerepel. Annál gyakrabban sérülnek meg leérkezésükor. Néhány ejtőernyős elszakadhat az egységtől, ezeket a környéket bebóklászva a későbbiekben új-

TÁMADÁS A BOZÓT ELLEN

Földet érés után mindig szép sorban fog-nak lépni embereink (már amelyik még megvan). Minden egyes parancs bizonyos számú akciópontot fog fogyasztani, minél bonyolultabb annál többet. A parancsokat a jobb gombbal elérhető ikonmenüvel adhatjuk ki. Az első dolog minden fickónknak az, hogy kikermeregen az ejtőernyőből. Ez a művelet több mint 40 AP-ba kerül, tehát vagy három körön keresztül fog tartani (később felszerelt embereinknek feleannyi ideig). A parancsot nem kell minden kör elején kiadni (ilyenkor mindig újra kezd), a zöld színű folyamatos akció gombot kell használnunk. Ejtőernyőseink háromféle mozgásra képesek: futnak, sétálnak vagy küsznek. Nyilván nyílt terepen egy körben az elsősor lehet a leg-messzebbre jutni, de ilyenkor az emberünk nem ér rá figyelni olyan apróságokra, mint az aknákat, amit a vendégszerető germánok igen sűrűn szórakoztatnak. Aknára lépni nem egészséges, ráadásul az aknáknak megvan az a kellemetlen szokása, hogy nem csak azt amortizálják, aki rájuk lépett, hanem a hatótávolságukban levő minden emberünket is (és persze németeket is). Az álló célpont nyilván jobban lát, mint mondjuk a guggoló, vagy fekvő – de természetesen nagyobb célfeleletet is nyújt az ellenfél lesipuská-sainak és az arra járó aknazsillán-koknak. Sebesült társait az ejtőernyősök a szomszéd pozícióban állva elsősegélyben részesítik, már amennyiben van náluk kötszer. A sebesülteknek egyébként csökkennek az akciópontjaik, rosszabb esetben pedig teljesen cselekvés-képtelenné válnak. Az egyik legfonto-

Tizenhatból nyolc épségben földet ért – világrekord!



be kerül, de nyilván pontatlanabb is. Az persze gond, ha elfogyott a tültény, illetve eltört vagy elakadt fegyver, de mondjuk az utóbbi esetben meg lehet javítani néhány AP fejében. Kellemes móka a hullarablás lehetősége: az elhullott fritzeket átkutathatva fontos katonai iratokra lelhetünk, de a cserebere ikonnal a cuccaikat is hadizsákmánnyá nyilváníthatjuk. Ugyanezzel az ikonnal lehet egyébként cserélni két katonánk, illetve katona és egy tartály között, vagy egyszerűen csak lepakolni a földre. A tűz alatt levő embereink hajlamosak megijedni, pánikba esni (néha megadni magukat), illetve ámokfutást rendezni. Ilyenkor

nem ostromolja az egeket. Az emberek és a cuccok összeválogatása igencsak hosszadalmas és körülményes feladat (már amennyiben érdekel, hogy ki mit visz magával) – igazán nem ártott volna valahogy összevonni, ráadásul minden egyes emberre/tárgyra kattintás után mindig egy exitet is kell külön nyomunk (egy jobb klikk nem lett volna egyszerűbb?). Való igaz, hogy egy légedzést hadműveletben tényleg vannak veszteségek már az ugrásnál is, de azért kicsit idegesítő, hogy rendszeresen az embereim fele érkezik célba, és rendszeresen azokat fújja el a szél, akinél a robbanóanyag vagy a térfék van. Amikor

Jó a csapat: az egyik gyengéd-kedik egy kicsit, a másik meg megadta magát a bozónak...



Tájkép csata után: már csak Campbell közlegény fosztogatja a hullákat



sabb parancsokra a szem, amire az ejtőernyős hirtelen kiegyenesedik, és gyorsan körbe pillant. Ezzel még azelőtt kiszűrhet egy orvlövészt, mielőtt az egy haráságas sorozatot intézne hozzá (mozgás előtt tehát nem árt sűrűn használni). Tüzélni az aktuális fegyverrel célzott lövéssel és területtűzzel is lehet, az utóbbi kevesebb AP-

nem tudjuk irányítani őket, de a pánikot a Motivate parancsral csillapíthatjuk. A kis térképen csak a terep egy szektorát látjuk, ami csak töredéke a teljes harctérnek. Egy szektort bizonyos szélein el lehet hagyni, viszont új szektorra csak akkor vált a masina, ha az összes életben levő emberkénk kigalloppozott a képernyőről.

VILJOGÓ CSIRKÉK

... mert ezek azért a Commandos mellett nem igazán sa-sok. Jó, hogy a szerzők a Close Combatok mintájára próbálták meg imitálni, hogy a harcmezőn nem személytelen csapattestek, hanem önálló, egyes emberek harcolnak, de a végeredmény

meg az akcióból csöppenünk, ez csak időzajlóból értendő, mert az biztos, hogy nem ez a legpörgösebb játék, amit ezidáig láttam. Nem biztos, hogy rossz ötlet volt a Close Combatokkal szemben körökre osztani a játékokat, de a mozgás a kevés AP miatt nagyon korlátozott, és az nevetőséges, hogy mindig ugyanabban a sor-

rendben kell lépni az embereinkkel. Egyéb apró marhaságokat kár is sorolni, maradjunk annyiban, hogy a tényleg nagyon jó zenét leszámítva igen közepes egy játék ez, különösen ha a piacon lévő konkurenciához hasonlítjuk. Sajnos csak türelmes fanatikusoknak ajánlítható, pedig a témában lényegesen több volt.

101st Airborne

ISI Simulations/Emprise Interactive
http://www.emprisestrategy.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 3dX2, DirectX-komp., hangkártya, 2MB videókártya, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3dX2

Kissé rendezkedj, kissé uralkodj, egy kissé sem szép – de jó leszsz!

68%

Jó Sasok

ra bevehetjük az egységbe. Azokat már kevésbé, akik végérvényesen eltávoztak, nem nyílt ki az ejtőernyőjük, vagy már röptükben lelőtték őket a fritzek. Ugyan a sérülések rendszerint nem túl súlyosak (azaz az akcióból még használható a fickó), de azért igen sajátos húzás a játéktól, hogy rendszerint a csapat egyharmada érkezik meg épen a célterületre. Ugyanez vonatkozik a plusz cuccot tartalmazó tartályokra is: hát eddig még egyet nem találtam meg – mindet elfújta a szél...

Kalóznak lenni rendszerint igen szórakoztató, bár kissé megterhelő mulatság. Ez kiderülhetett mondjuk gyermekkori olvasmányainkból (Tom Sawyer és Huckleberry Finn Mark Twaintől), gyermekkori C64-es játékainkból (Pirates! Sid Meiertől), vagy akár a PC-s kalandjátékok (hlóskorából (The Secret of Monkey Island a Lucasartstól) – vagy akár a jelenből is, hiszen Guybrush Threepwood kalandjainak harmadik felvonását nem is oly rég kaparinthatták kezükbe a szerencsés PC-kalandorok. Beszívni a nyílt tenger sós illatát, kincset keresni a Karib-tenger feltérképezetlen szigetein, vagy egy úde magánvállal-

(a 18. század eleje) már nem igazán kedvez a leendő kalózkodnak, de a munkanélküliségi hullám és a nehéz gazdasági helyzet azért nem zárja ki, hogy Nick koma naphosszat a "tengeri magánvállalkozás" fentebb említett diszkkrét hajóiról ábrándozzon. Talán vajmi valószínűségeket nyújt ezeknek az álmoknak az a legenda, amelyről az intro moziban feltűnő csúnya néger jósónőt értesülünk. Kezdetben (vagy legalábbis e történet kezdetében) vala Redjack kapitány és az ő vidám Brethren név-

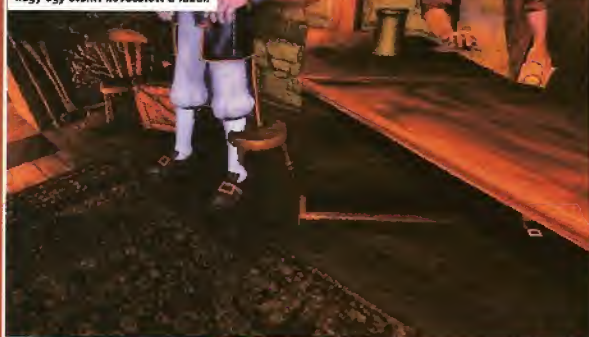
SZOFTVERKALÓZOK

spanyol hadihajók közül ugyan az elsőként feltűnőt még sikerült a tenger fenekére küldenie, de a továbbiakban rárontókkal szemben már alulmaradt, és legénységéből csak néhányan éltek túl a vereséget. Köztük az áruló is, aki befújta a spanyoloknak a Brethren...

Erről persze főhősünk csak hallo-másból értesülhetett a kies Lizard Pointon, miként arról is, hogy egy ismeretlen jóakarója néhány bér-gyilkost küldött elpusztítására. A játék kezdetén a tengerparton üldögélve találkozunk vele (már-mint főhősünkkel), amint ábrándozva nézeget egy palackba zárt hajómodellét. Mivel ez hosszabb távon nem túl épületes szórakozás, idővel visszatér a városkába, ahol érdekes események kavarják fel a szürke hétköznapi állóvizet: egy kalózhajó kötött ki az öbölben. Ahogy visszaindul az erdőn keresztül, észreveszi, hogy egy méretes szablyával felszerelkezett fekete csuklyás alak oson utána. Mint később kiderül, abból a célból, hogy a szablyával jelentős törest okozzon életútjában. A város szélén álló házban kedves bátyának azzal fogadja csékélységünket, hogy épp ideje lenne munkába állnunk: az egyetlen

alkalmazottak felvételére – már amennyiben azok elég képzettek a harcban, továbbá kézzelfogható tanúbizonyságot teszik bátorságuknak. Az első feladatunk tehát az, hogy megfelelő jártasságra tegyünk szert a kardvívásban (ebbe beletartozik az is, hogy észbontó sebességgel ugráljunk el a hozzánk vágott rumsüvegek elől), továbbá megöljük az öbölben kószáló vérszomjas cápát. Miután Lyle nevű kiképzőnk elégedett a teljesítményünkkel és Justice kapitány-nak is felmutatjuk a cápa egyik fogát, már fedélzetre is szállhatunk, hogy végére járjunk a Brethren

Az még rendben van, hogy a kapitány tordélj ér a pult, és kávé a derékáig a csapós, de az már nem, hogy egy stólit növesztett a lábán



kozás ("privateering") keretében adómentes jövedelemre szert tenni különféle kereskedőhajók rakományának átvállalásával – mi is az, ami jobban bearányozhatja ezt a szomorkás novembert?! Talán nem is csoda, hogy egyes

re hallgató testvéri legénysége, akik elsődleges feladatuknak tekintették, hogy lépéseket tegyenek azon spanyol gályák menetességének fokozása érdekében, amelyek a dél-amerikai gyarmatokról összeharcsolt kincseket szállítottak az űházába. Bármely ilyen gálya ugyanis rekordsebességgel hasított a óceán habjait, mielőtt a horizonton megpillantotta Red-

játékfejlesztők idő-ről-időre visszatérnek ehhez az örökzöld témához, miként történt az a Redjack: Revenge of the Brethren esetében is.

A játékban Nicholas Dove-ot, a tizenhetedik életévét éppen csak betöltött reményteljes ifjancot alakítjuk, aki csendes unalomban éldegél egy elhagyatott sziget, Lizard Point nevű városában. Igaz, hogy ugyan a hely (a La Manche-csatorna) és az idő

A zord külső örző szívet takar, még akkor is ha barátunkat nem vennék fel a Signal laboratóriumába



Jack kapitány és vidám kompánija hajóját. A Brethren társaság azonban nemcsak a tengeren, hanem a szárazföldön is felettébb képes hírnevnek örvendett, hiszen nemcsak a nyílt vizen, hanem a kikötőkben is megpróbálta levenni a terhet a spanyol logisztikusok válláról. Az egyik ilyen vállalkozásuk azonban kissé kellemetlenül sült el: ugyan a nemesfémek már Cartagena kikötőjéből sikeresen a Brethren hajójára vándoroltak, a kalózhajó már nem tudott időben elajra lépni: a lesben álló

munkalehetőség per pillanat a Kikötőben horgonyzó kalózhajóban nyilvánul meg. Hasonló ötleteket tár elénk a városka főterén grasszáló Elizabeth nevű hölgy is,

legendájának, a kincs hollétének, továbbá az áruló és a lemezárólásunkra törekvő úriember kitételének. Ez vagy három CD-t vesz majd igénybe...

akit a megboldogult kedves papa hitelezői szorongatnak, és anyagi boldogulását csékélységünk kalózkariertől reméli. A kalózhajó par-ton található személyzetének egy része ugyan kissé bárátságtalan hangulatban van, viszont a sötétben horgonyzó kapitány hajlandónak mutatkozik új



Egész tőrhetően telik az idő újdonsült munkahelyünk fedélzetén – csoda, hogy volt üresedés!

Az első szó, ami negyedórányi játék után a Redjackról eszembe jutott, az így hangzik: érdekes. Vagy inkább: meglehetősen. Ez egyaránt vonatkozik a grafikára, a felületre és a történetre. A grafikában elsősorban a stílusra gondolok, nem pedig a kivitelezésre, hiszen az a 3D-kalandjátékok mostanában dívó sémáján alapul: játék közben a terepet saját

nyolgalógiai problémák akadnak az engine-nél: addig nincs is baj, amíg csak egy sima háttér kell megjelteni, de amikor ezen a háttérre már egy-két szereplő vagy tárgy is megjelenik, akkor már komoly problémák akadnak, mert a a sprite-ok legalább olyan foghíjasak, mint a szereplők túlnyomó része – az arányokról meg talán jobb nem is beszélni.

A kezelőfelületre nem lehet panasz, mert az egyszerűbb már nem is lehetne. A nyílak irányába foroghatunk, a talpas nyílak irányába ballaghatunk, a kéz pedig azt mutatja, hogy "interactolhatunk" egy jót (felvehetünk/működtethetünk valamit, beszélhetünk egy szereplővel,

kedni, mint LeChuck szellemkalóz komolyabb mennyiségű grog elfogyasztása után. Ötletes viszont a tárgylista, amit a képernyő bal alsó sarkában levő ládikó jelképez: rendszeren csak a szellemképét látjuk, csak a pointer rámozgatásával jelenik meg és válik aktívá. A kinyitott ládával egymáson is "használatunk" tárgyakat.

A párbeszédnek a Monkey Islandekben megszokott módszerrel zajlik, vagyis egy szereplőre kattintva kapunk egy pár lehetséges mondatot. Alkalmassint akad egy pár poén is, de a csevegés végkimenete

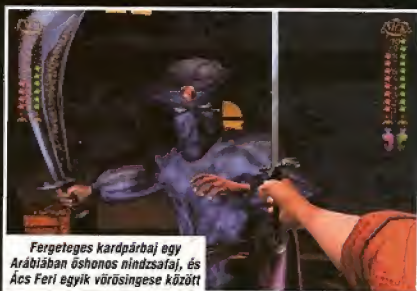
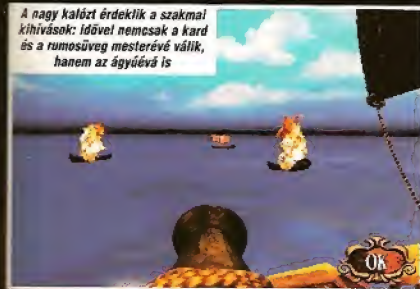
tele rendszerint ugyanaz, tehát ha egy szereplőt várhatunk valamit, akkor tulajdonképpen előbb-utóbb – a kiválasztott mondatától függetlenül – el is érjük a célunkat. Ez mondjuk nem is akkora baj, mint az, hogy a szereplők beszélnek. Illetve AHOGY beszélnek. Cyberflex-nél nyilván perfekt angol mindenki, tehát valamelyest megértik azokat az emberkéket is, akik ezekkel hadarnak, de rágószerveik nyomasztó hiánya miatt enyhén szelypiteneek vagy vaccolnak. En viszont nem tartozom a Cyberflex kötelékébe (és valószínűleg rajtam kívül vannak még hozzá hasonlók a Föld kerekén), tehát igazán nem ártott az a felhasználóbarát funkció, ami esetleg szövögetesen is megjeleníti csevegő partnerünk mondatait – de nem ezzel a fertelmes ízléstelen-

stb.). A reklámdubában szereplő "teljes 360 fokos szabadság" ezért enyhe túlzás, mert ez egy trükk révén csak egyes pozíciókra vonatkozik. Ráadásul kezdetben kissé idegesítő, hogy a nézőpont az éger legkisebb mozdulatára is azonnal változik, következőképpen eleinte (meg később is) úgy fogunk közle-

Lizard Point halkupece, akiről mindenki azt állítja, hogy nem teljesen normális. Vajon mire alapozhatják ezen állításukat?



A nagy kalózt érdeklik a szakmai kihívások: idővel nemcsak a kard és a rumosüveg mesterévé válik, hanem az ágyúvá is



Fereteges kardpárbaj egy Arábiában őshonos nindzsafaj, és Ács Feri egyik vörösingese között



"Lám a cápa szája távol, bárki látta fogcsát..." – csak meg ne tudja Cousteau kapitány, mert lenyom a torkokon egy Calypso-zoknit!

séggel, mint itt! Ha már a hangnál tartunk: elég illúziórömbölő a szövegek alatt hallható sisterség.

Mindent összevetve azért a mostanában dúló kalandhiányos időkben nem rossz csemege a Redjack. A történet ugyan egyes epizódjaiban eléggé lineáris, de viszont igen kellemes a cselekmény, amit egy szép nagy rakás videó is támogat. (Ehhez mondjuk három CD-n elég hely van.) Most már a harmadik CD-n vagyok, szóval nem kizárt, hogy a Cinkelt Lapokban végig is fogjuk játszani az ügyet. A 3D-kalandjátékokban ugyan kissé szokatlannak az ügyességi részek (vívás, ágyúzás), de ezek itt pont úgy sütkésznek, hogy sokkal inkább szórakoztatják a játékos, mint heveny káromkodásba hajszolják. Szóval ízlés-válogatja – gyermekbetegségei ellenére egyszer azért mindenképpen érdemes lenne megkukkantania minden kalandornak, mert van egy egyéni hangulata. (Ja, egy megjegyzés DTP-stúdiókban dolgozóknak: meggy Macintoshon is.)

CoVboy

redjack

Cyberflex/THQ
http://www.thq.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z N A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD,
DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 8xCD

Ha látni nincs, jó az érzés is

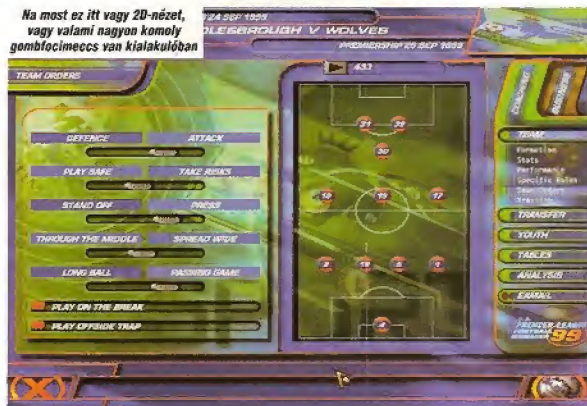
79%

jönni, és nézheti tíz részeses fanatikusan a negyedosztályú meccset a kongó stadionban. Tevékenységünk nagy része a két oldal közti lavírozással fog eltelni, tehát nemcsak sport, hanem gazdasági szimulációval is meg kell birkoznunk. Jó ötletnek tartom, hogy a készítő azokra is gondoltak, akiknek mindegy, hogy kivel, hol és milyen körülmények között, csak az számít, hogy porba alázzák teszem azt a Tottenham Hotspurt, vagy megnyerjék a KEK-et. Éppen ezért szép sorban

lami szép húzás, hogy hiányoznak a válogatott meccsek. Talán ez a két apróság a játék egyetlen hiányossága. Na meg az, hogy Király Gábor és Dárdai Pali a Hertha Berlinből ugandai nemzetiségűnek vannak feltüntetve – ez azért egy susztermatt volt...

Ami sokkal érdekesebb az a meccsek figyelemmel kísérése. A program (tudtommal elsőként a managerek között) kihasználja a 3D-s kártyák képességeit, bár nem kötelező a meglátuk. Ez nem is csoda, hiszen már első pillantásra látszott, hogy egy lebegtetett World Cup 98 engine-t használnak (második pillantásra már NAGYON lebegtettnak tűnt) mind a grafikát, mind a riporter hangját illetően. Akinek nem bírja a gépe a grafikai megjelenítést, vagy az ideget a töltöttségével eltelt (meglehetősen sok) időt, az akár ki is kapcsolhatja ezt az opciót. Akad ezenkívül 2D-s nézet is,

Ha most ezt itt vagy 2D-nézet, vagy valami nagyon komoly gombfocimeccs van kialakulóban



lyenek: különösebb kivétel nélkül igazából nincs rajtuk, talán a közönség lehetne egy kicsit jobban akcióközeli

EA Sports-minőséget hozzák. Más kérdés, hogy itt sajnos nem teljes képernyősek, ami talán ronthat az élvezeti

PREMIER LEAGUE MANAGER 99

Fenegyverek menedzser

ami marha jópofa: felülről látjuk a pályát, a játékosokat pedig kis karikák helyettesítik. Ebben a nézetben a Space megnyomásával fel is pörgethetjük a meccset, ha nagyon unjuk már a banánt. A játék tehát minden-

ben. Hogy őszinte legyek, a játék zenéje abszolút nem tetszett – nem hiszem, hogy az operaáriák hangulata egy focimeccset akár a legkisebb mértékben is tükrözheti. Mindenesetre az EA Sports igen eklektikus zenei

értékűk, de azért az is igaz, hogy ha kirúgnak a csapattól, így legalább nem rúgunk be a monitorom képernyőjét (vagy legalábbis nem biztosan).

A menük egészen csodálatosan festenek egytől-egyig: animálnak, színesek, trillárok, stb., – és ennek tetejébe még átláthatóak is, ami egy csicsás felülettel igen meglepő eredmény. Még mindig igen jó designerei vannak az EA Sports-nak, le a kalappal előttük!

Stílszerűen most azt mondhatnánk, hogy az EA megint teli rüsszel vágta a lécc alá a labdát, nemcsak amolyan parasztpiccel fel a lejáratra, mint mondjuk a Gremilin a PM98-al. (Ha így jól belegondolok, akkor meg is érdekeltek volna egy sárgalapot érte.

Az a F.A. Premier League Football Manager egy nagyon kellemes kis managerprogram, és jó szívvel ajánlom minden leendő edzőnek, mert biztos vagyok benne, hogy még annál is hosszabb ideig fogják nyújtólni, mint amennyi idő alatt a nevért kiemelték...

K.Z.

A Farkasok kirándultak a kárpátokon túla



rá lehet bízni a gépre az egyes tevékenységek irányítását (nemcsak a gazdaságiakat – bármit). Azt sajnos nem tudom megmondani, hogy mindezt hogy végzi, mert én személy szerint nagyon nem szeretem, ha beleszólnak akár a taktikámba vagy belenyúlóknak a bukszámba – ergo teljes irányítással játszottam. A játék meglehetősen nehéz, és időigényes, de egy manager-program emlékeztetem szerint az eddigiekben sem arról volt híres, hogy ebédészünetben nyoma vele az ember egy röpké menetet.

Amúgy szerepel még a német, olasz, spanyol bajnokság is, kár, hogy innen nem irányíthatunk csapatokat. Érthetetlen módon kimaradt a francia, portugál, holland és belga bajnokság, bár halványan remélem, hogy a végleges verzióban benne lesznek. Ha nem, hát akkor az vigasztalhat mindenkit, hogy a nemzetközi kupákban megtalálunk minden ismertebb csapatot (még magyarok is vannak, sajnos elég realisztikus játékerővel), bár az nem volt va-

képpen az eddigi leglátványosabb megvalósítást hozza, de – akárcsak a való életben is sokszor – sajnos a játékosokat irányító AI itt is nagyon rossz, vagy legalábbis nagyon vigyáz arra, hogy ajtó-ablak helyzetek is rendre kihasználhatatlanul maradjanak. En nem is szoktam nézni (na jó: csak ritkán, a poén kedvéért, meg azért, mert néha vascsoráni is szoktam): nagyon belémvágja az ideget, ha fiam hirtelen felinduláshiból kihagynak egy tizenegyeset, vagy ordító helyzetből mellérúgják a lasztit. (Mellesleg most már értem, hogy miért ösziúlnak az edzők már negyven évesen).

A hangszóróból áradó hangok olyanok, ami-

zélsről tesz tanúbizonyságot: nem is olyan rég még a Chumbawamba szerepelt az introban náluk, most pedig ez a vernyogás... Ha már mindenképpen valami komolyabb zenei témát kerestek, talán testhezállobb lett volna a "Walkürök szárnyalása".

A zenével ellentétben a nagyszerűen montázsolt videók a szokásos kiváló



Ez a látvány mintha valahonnan ismerős lenne nekem...

f.a. premier league fm
EA Sports Electronic Arts
http://www.ea.com

**L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T É Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A**

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-
kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: 32MB RAM, 3D-kártya

Jelenleg a leglátványosabb
focimenedzser

90%

Úgy látszik, Quake-ügynben már soha nem lesz megállás. Az internetet elárasztó ingyen letölthető térképek, modok és total conversionok között ember legyen a talpán, aki még kiigazodik. A hivatalos kiegészítők terén nem uralkodik ekkora káosz – a Ground Zero eddig még csak a második küldetéslemez, elkövetője a Rouge Entertainment. A Rouge nem zöldfülü a szakmában: a Quake első részéhez szintén készítették küldetéslemez, s az egész pofásra sikeredett. Persze ez még nem garancia arra, hogy a

a helyszínt tekintve. Éppen a Stroggok bolygójától iszkolna el a flotta, amikor fura dolgok történnek velük. Először a rádióadás válik zavarossá, majd a gravitációs mező fokozatos erősödésére lesznek figyelmesek a katonák. Az eset egyre komolyabbá válik, a hajtóműveket csúcsra kell jártni, hogy a hajók egy helyben maradjanak. A felerősödött gravitáció láthatatlan csapdaként fonja körül a flottát. A remény néhány harcedzett katonában van, nekik kellene elpusztítani az időközben lokalizált gravitációs kutat, mely a felszín alatt található. A katonák kis hajókba szállnak, s megközelítik a gravitációs kút feltételezett helyét.

Hogy mi történik a sok hajóval, azt a játékosok fan-

darabig. Van négy új kézfegyver, két új aknatípus, és fél tucat kiegészítő. Az egyik fegyver ETF rifle névre hallgat, s leginkább a kristályfővő fegyverre hasonlít az Unrealből, erejében és gyorsaságában pedig a géppisztoly és a helikopterágyú között van. Igazi nyencség a plasma beam, ami cellákról üzemel (zabálja őket), és folyamatosan plazmasugarat lövell ki, mely pillanatok alatt átéget mindenkit. Hasznos darab, de gyorsan lefogyasztja a cellákat. Egy régi klasszikust is visszahoztak, egy közelharc fegyvert – természetesen a lánctüresről van szó. Ha közel jutunk vele valakizhez, igen aprólékos munkát végezhetünk. A hagyományos gránátvetőből alakították ki a prox launchert, amivel amolyan taposóaknákat szórhatunk el. A

másik aknatípus a tesla mine, melyek sugárakat eresztenek a közelükbe

Tankönyv illusztráció leendő kárboncsokoknak



akarjátok fedezni talán plusz még egy nap. Egy komplett küldetéslemezről én több pályát várok. Jó pont viszont, hogy a Ground zero nem csak az egysejélyes játékok támogatja – készítői becsülettel belepakoltak 14 deathmatch pályát is. Az összezet még nem volt időm kipróbálni, de egyik-másik elég jó. Bár kicsit az a nézet uralkodik náluk, hogy "ha deathmatch, akkor kössünk össze mindent mindennel", s ezért olykor elveszik a pályák áttekinthetősége, és stílusról vagy egyediségről csak ritkán beszélhetünk. Amit kicsit hiányolok, azok a botok – ha már hajlandóak voltak DM pályákat gyártani, igazán beszélhetek volna egy botmenüt a játéka.

Gáspár

QUAKE II MISSION PACK Nullásgépek Nullaföldjén GROUND ZERO



A srákok elugranak egy laza Quake-partira

Ground Zero is fennmarad a Quake-ek emlékeztetőben, de mindenesetre biztató jel. Lassuk mivel leszünk gazdagabbak, ha szert teszünk rá.

A történet tökéletesen illeszkedik a Quake 2-höz, mind bonyolultságát, mind szereplőit, mind

táziájára bizza a program, egy hajó útját azonban nyomom követi az intro: az illető hajó rakétája egy lyukat üt a felszínen, s a hajó a hatalmas üregbe zuhan. Ami most jön, az már a játékosé.

A környezet – igaz persze, hogy ugyanazt a bolygót járunk – kísértetiesen Quake 2. A falak textúrái nagyrészt mind-mind ismerősként köszöntenek vissza, nem látni túl sok újat: ami van annak is nagy része átdolgozott. Az uralkodó textúrák mind-mind a Quake 2-ből lettek átemelve, s az újdonság varázsa így nem az igaz. Sebaj.

A szörnyek modellezése, elkészítése nem kis feladat. Mindezt még animálni is kell, ami szörnyenként 200-300 fázist jelent. Emelle még jön az "IQ" programozása is, ami megint nem a legegyszerűbb feladat. Így valameennyire érthető, hogy csak öt új szörnyet tettek a játékba (melyek között kettő átdolgozott régi szörny, egy pedig nem is szörny, hanem egy szétlőhető, falra szerelt kis gépgyűl). Szóval ne számítsunk sok új figurára, csupa régi jó ismerős fog visszaköszönni (és visszalőnni) ránk. Az újak közül egyedül a cyborg-pók az említésre méltó, aki mászik a plafonon, a padlón, ráadásul mindezt gyorsan, s közben zöld sugarakat ereszt meg felénk. Kár, hogy a "szép, új, eredeti" szörnyek tárháza ki is merül benne. Sebaj.

A fegyverekkel el lehet bízni a játékos

merészkedőkre. Érdekes cucc az utóbbi kettő, de leginkább deathmatchben szórakozik ilyenekkel az ember. Egyébként aki szereti az aknákat, s szeretne megismerni néhány igazán ötleteset és meglepőt, annak ajánlom a Chaos modot (modifikáció a quake2-höz, új fegyverek), mely ingyen letölthető a netről. A kiegészítők készítése közben a Rouge-os fiúk rákattantak a gömbökre – három gömböt is betettek a játékba. Ezek közül az egyik az örgömb, mely a fejünk fölött öröközik, s visszalöki a támadóinkra, valamint a sebződésünket felezi. Másik a bosszú gömbje, ami gyengélkedésünk esetén (25 é.p.) elrohan elintézni aktuális piszkos ügyünket helyettünk. Csak deathmatchben van. Harmadik a vadászgömb, amivel jobb vigyázni az ellenségeknek – ugyanis aki ilyenkor megöl annak a nyomába ered a vadász, s levadásza. Szintén csak deathmatch. Deathmatchben két új cucc is segít még: egyik a antanyag bomba, melyet érdemes behajítani egy küzdőtérre, ahol jó sokan vannak, majd rohanni. Másik a doppelganger, ami mellénk vetíti holografikus képünket, s ezzel megtéveszti az ellenséget. Újdonságként fog hatni még az IR szemüveg, amivel a szörnyek és tárgyak pirosan világítanak sötétben, és a sebzésdupláztó, ami egy fél quad-dal ér fel.

Nem tudom hogy hányan játszanak csak egyjátékos módban vagy coopban, de akik ilyenek, azok szídni fogják a játékot a rövidsége miatt: csak 15 pályát kell bejárni, s az hard fokozaton is meg egy nap alatt. Ha az összes titkot fel

Amíg azok gyepfáják egymást, én esendben elállszolok



quake II: ground zero

Rogue/Activision
http://www.activision.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95,
installált Quake II
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya OpenGL

Kellően, de egy hivatalos
klippenztőlól ezért többet várnak

78%



Közben az egyik új fegyver, előttem triss áldozatai

GT Interactive
Software

KOMBAT



TM

POPULOUS

THE BEGINNING





576
KByte
POSZTER


ELECTRONIC ARTS™

BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

576 kByte
POSZTER

MORTAL KOMBAT

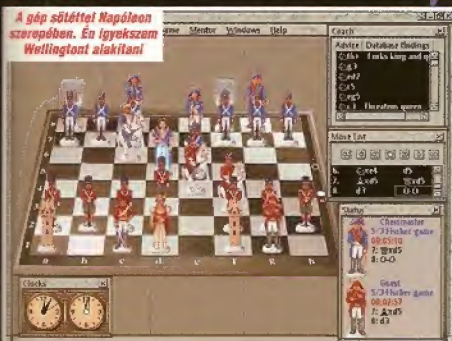


Úgy látszik, a múltkor számban a Virtual Chess 2 ismeretetőjében a falra festettem az ürdögöt: valami olyasmit mérészeltem állítani, hogy a Chessmaster 5500-zal a sakkprogramok elérték maximális fejlettségi szintüket, utána már nem is érdemes több sakkprogramot csinálni. Úgy látszik, egyedül maradtam a véleményemmel, mert a Mindscape már itt lobogtatja a – szokásos növekménnyel 6000-es sorszámmal viselő – folytatást. Na megálljanak, ha itt költsölgatnak engem, akkor majd jól leszedelem a keresztszívet róla!...

Na jó. Belátom, hogy ez nem fog menni. Akárhogy kutattam benne, nem sikerült semmi olyat találni, amit bösz pennám hegyére tűzhetnék. Hacsak azt nem,

CHESSMASTER 6000

AHOL CSILLOGÓ A MATT IS



hogy most már nem volt elég egy CD a játékokhoz, kiterjedtek kettőre. Bár egyes opciókat figyelembe véve, ez nem is különösebben nagy csoda.

Már a kezdet is elég ijesztő: intro videója van egy sakkprogramnak! Na jó, senki se számítson rendeltér bástyákra, amint vadul tüzelnek a bátran előretörő futókra, miközben a vezér atombiztos bunkerből rádióan irányítja az offenzívát – mindössze Josh Waitzkin, az előző részből már ismert írjú amerikai sakktehetség invitálja beljebb a játékosat. A második ijesztő dolog az az, hogy a szerzők nem áttalottak vagy 150 oldalas kézikönyvet mellékelni a játékokhoz. Ettől egy kicsit megrezzenem (mi van, új szabályok vannak?), de aztán megnyugodva konstátálom, hogy mindössze csak a lehetséges opciókat és a sakk történelmét próbálták szűkszavúan ismertetni.

Mit is tud a CM6000? Tömondatlan: mindent. Lehet vele például sakkozni. Ez ugyebár tulajdonképpen már minden egy

sakkprogramtól, a lényeg a HOGYAN van – mert az biztos, hogy ennél gazdagabban felszerelt sakkjáték még nem született e föld kerekén!

Az ugyebár még hagyján, hogy választhatunk 24 különböző 2D és 3D tábla között, amelyeken még egy rakásnyi bábu-készlettel tovább kombinálhatjuk a szettet (az külön tetszik, hogy a program nem enged izléstelennek lenni: az Old Staunton táblára például nem rakharunk fel krómzöld modern szettet). Az is hagyján, hogy megtalálhatunk mindent, ami egy normál sakkjátéktól elvárható (óra, időzített játék, visszalépés, legjobb lépés megkeresése, egy adott helyzet kialakítása stb.). Az már nem hagyján, hogy nemcsak nehézségi fokozatokat állíthatunk, hanem akár valamelyik nevesebb sakkozó egyéniségére szabhatjuk a játéktílust – de ez a meglepő funkció már megvolt a CM5500-ban is. Az igazi erőssége a játéknak a továbbfejlesztett oktatás, analízis és a már eddig is hatalmas adatbázis.

Az "oktatás" kifejezés alatt természetesen itt nem az értendő, hogy a masina megmutatja, hogy például a futó állósan léphet. Valami sokkal mélyebb dologról van szó, ugyanis a MITEN kívül a masina írásban (és szóban) elmagyarázza a MÉRTEket is. Ezt egyébként az elsajátított tudást tesztelő gyakorlati feladványok kioldán szemléltetik. Már az előző részben is tanulhat-

tunk megnyitásele-meleket és különböző támadó vagy védekező játékokat – ezek most tovább egyrészt tovább bővültek, továbbá a Tutorial részletesen foglalkozik a világos és a sötét első négy lépésével, az alapvető stratégiákkal és természetesen a végjátékkal is.

Az analízis rész a másik kedvencem: egyrészt azért, mert egy kiváló magyar-
zó szövegértelmezőt írtak hozzá, másrészt pedig azért, mert ugyanarról a programblokkokról több bört is lenyűztak, és kényelmi funkcióként tállalják a játékos elé. Megkeresi ugyebár a legjobb lépést; kívánt lépésmélységben a lehetséges mottó; ha az "Edző" be van kapcsolva, nála látható az összes lehetséges lépés, hasznosabbak szöveges kommentárral is; és mindezt még elemzi is. Hát ez cool.

Az előző részből már ismerősek lehetnek a klasszikus sakkpartik. Természetesen itt is találunk egy szép nagy csomagot 1790-től napjainkig, de akad a CD-n egy adatbázis is, amely a doboz szerint több mint 300.000 mesterek közötti partit tartalmaz! Nem tudom, hogy ez a horroribilis szám igaz-e (de a Vári Zoltán már megbiztat, hogy számolja meg őket), de azért igen tekintélyes időt vehet igénybe a kiemlézésük...

Még lehetne sorolgatni a különféle apróságokat, de csak többet mondhatnék, mást már nem. A program a lehető leg-



Egy kis megnyitási elmélet: ilyen valami hasonlót mintha már játszottam volna, de nem tudtam, hogy ezt magyar nézőknek hívják.

jobb, leglátványosabb és opciókkal a leggazdagabban feldisztett sakkprogram a PC-s játékok között. Kezddének, amatőrnek, profinak és mesternek egyaránt melegen ajánlom.

CoVboy

chessmaster 6000

Mindscape

<http://www.chessmaster.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95-kompatibilis hangkártya, Win95

Ennél többet már abszolút nem kell tudnia egy sakkprogramnak

96%



Holycorús támadás az introban: a fekete vezeti a fehér bábuikat, a fehér meg a feketét...

A visszatérések korát éljük, és ez a videójátékok hőseire különösképp igaz. A számítoépeknek és a konzoloknak újabb és újabb generációi jelennek meg, s ez mindig jó alkalom ahhoz, hogy elővegyenek egy régebbi sztárt. De vajon honnan tért vissza

egyes áj! leszármazottja a legendás Montezuma császárnak, így ő mondhatni, az ősel földjére tér vissza, s így a jogos tulajdonosához kerülnek vissza az elrejtett kincsek. Persze azért az ő útja sem zökkenőmentes...

A játék indítása után az első lényeges dolog a pályaválasztás. A pályák ikonjai piramis-szerű elrendezésben jelennek meg – ahogy haladunk lejjebb, egyre több pálya lesz választható. A pályaválasztáson belül még további három lehetőség van: a normál pálya indításán kívül kezdhetünk a pálya főnökénél vagy a bónusz-pályánál is – legalábbis abban az esetben ha már korábban eljutottunk hozzájuk. (Azaz már aktiváltuk a főnök save-pontját, illetve előző-

vell a játszhatóságot is, hiszen így például mennyivel könnyebb a gumimágyakon pattogni).

A helyszínek és főként az ellenséges teremtmények grafikája nagyon egyszerű, de a fényhatások, és az untakot kísérő zajok igen feldobják a hangulatot. A kísérteties folyosókon víz csepegése hallatszik, recseg a köté a súlyunk alatt, időtelőn viharosznak a sámanok, a követelen pedig diszkretnen kopog a surranók. A játék 3D-kártyával az igazi, amivel tulajdonképpen egy bemutatott ka-

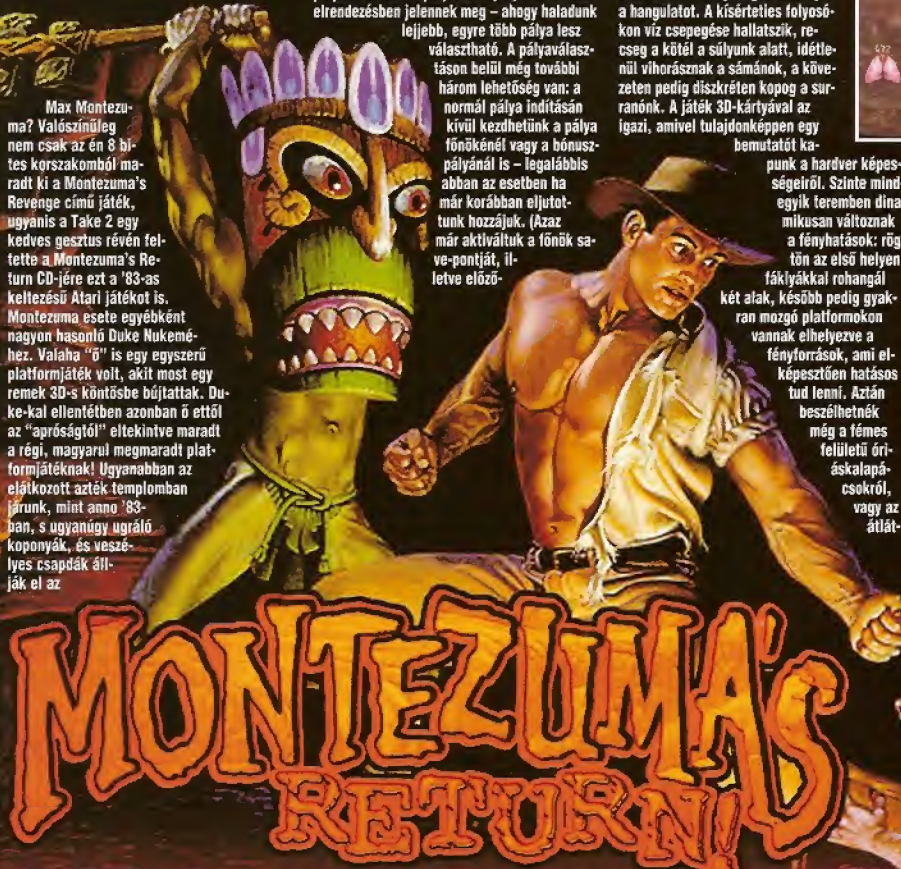
punk a hardver képességeiről. Szinte mindegyik teremben dinamikusan változnak a fényhatások: rögön az első helyen fáklyákkal rohangál két alak, később pedig gyakran mozgó platformokon vannak elhelyezve a fényforrások, ami el- képezhetően hatásos tud lenni. Aztán beszélhetünk még a témes felületű őri- áskalap- csokról, vagy az átlát-

Bájos kilátások: vagy megfulladok, vagy a vízszint felett körözök moszklikák ebédének belőlem



gasról esünk le, csillagok köröznék a szemünk előtt és kakukkolást hallunk. Ha pedig meghalunk, gyakran humoros betétek személtetik a sanyarú sorsunkat: mondjuk egy őriszalkány majszolhatja el a kalapunkat. A főellenségek is amolyan bárgyú gonoszok, elsőnek például egy állomástól morcos gölem néz minket focihabdónak. Állati klassz, ahogy az őris bevilágítja maga előtt a terepet, így még neki háttal is tudjuk, ha a nyomunkban van.

Üsszességében tehát a Montezuma's Return első pillantásra ugyan egy Duke Nukem-klonnak tűnik, de sokkal közelebb áll mondjuk a Crochoz. Alapvető "platformos" elem már csak az is, hogy a játék életeket számol, és hogy kincseket kell gyűjtögetni. Tulajdonképpen a Tomb Raiderhez is lehetne hasonlítani (ugyanúgy kapcsolatokat kell keresni, gépezeteket kell működtetni, víz alatt kell úszni), csak ahhoz túlságosan lihears. Egy-egy rövid elágazást lezámítva mindig csak egy út van, s ha netán bele is ütközünk egy megoldandó rejtvénybe, a megoldás mindig helyben van, s



Aztékok nyomában, egy sírkamra gyomrában

Gólem atakom! Ébredés után mindig morcos a kicsike, és élyanok rugdossa az arra járót



utunkat – csak épp most a hősünk saját szeméből látjuk az eseményeket. A kerettörténet szintén úgy lett kitalálva, hogy a címhez hű maradjon. 1348-ban, az azték háború idején Montezuma császár mesés kincseket rejtett el egy hatalmas templomban, amit aztán a varázslói áttak pecsételtet le. Mostanán nem is élte túl egyetlen kalandor sem a templom csapdait, leszámítva egy 1932-es expedíciót, melynek egyetlen túlélője félőit állapotban került elő. Max Montezuma (egy '98-as kládás Indiana Jones) azonban

Egy sajátos előző, valószínűleg egy kardfogú tigris és ültasimoda nászából



leg már az összes kincset összeszedtük a szintről.) Legelőször tehát csak az első pálya normál startja lesz aktív, amire rákattintva rövid intro következik, majd láthatjuk a hősünket, pontosabban csak a lábait, amint épp kapadözva zuhan egy hessző járathat. Az első kellemes meglepetés a frankó a kamerakezelés. Max mindig automatikusan arra fordítja a fejét, amerre éppen tart, vagyis ha egy kötére mászunk, akkor felfelé néz, ha viszont zuhanunk, akkor lefelé. Ez – azon kívül, hogy teljesse teszi a 3D-s érzetet – jelentősen megnö-

szó vízeffektusról és sok egyébről, amit még egy gyorsított kártya nyújtani tud. De inkább térjünk át az akció boncolgatására. A Montezuma's Returnben az ellenfelek abszolúte másodlagosak, inkább az ugráló "platform" részeket van a hangsúly. Maxnek nincs is fegyvere – leszámítva a kemény öklét és a hatálos rúgásait. Verekedni csak ott muszáj, ahol valamelyik ellenfél halála után tárol fel egy ajtó. Nem hiába ajánlják a játékot az egész családnak, tényleg olyan hangulata van, mint egy vasárnapi rajzfilmmek. Ha például ma-

nem igazán kell a fejünket törni. Ha az egyszerűbb játékokat szereted, nagy élmény lesz számodra, ha viszont bonyolultabb kihívásokra vágysz, talán inkább várd meg a Tomb Raider 3-at!

Vári Zoltán

montezuma's return

Take 2/Utopia Technologies
http://www.utopiatech.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

Nagyon szép, de nagyon egyszerű magy – kezdő játékosoknak ajánlott

76%

Hát a hölgy kétezeres fonákja közelről azért egy kicsit szögletesen fest



A Gremlin Interactive a már közismert Actua Soccer, Actua Golf és Actua Hockey sorozatai mellett most az Actua Sports-sorozatban megpróbálkozott egy manapság igen divatos sporttal, a teniszsel is. A program az eddigi Actua-játékokhoz hasonlóan teljes mértékben valós adatokkal és játékosokkal szolgál.

A sorozat többi tagjához hasonlóan a pályák valóságosak, és a kidolgozott-ságuk is megfelelő részletességű.

A menürendszer stíluszerűen alkalmazkodik a játékok környezetéhez, és könnyedén konfigurálhatjuk a számunkra legmegfelelőbb opciókat. Játsszhatunk gyors meccseket (Quick Match); szimula mérkőzéseket, ahol kiválaszthatjuk a helyszínt és a játékost is (Single Match) illetve találkozhattunk a bajnokságon (Tournament).

Nna. Amíg megtalálják a labdát, én kiugrok a büfébe



ment) kívül hálózati opcióval is (Network Match), ahol modemen keresztül mérkőzhettek meg barátaikkal. Sajnos a hasonló stílusú programokkal ellentétben az Interneten folytatható

Párosan szép az élet. Különösen vegyespárosan



játéklehetőség ez alkalommal kimaradt. Az viszont nem, hogy a már meglévő személyek mellé kreálhatunk "virtuális" teniszeseket, természetesen saját névvel és ütőzékkel ellátva.

A programot a kurzorbillentyűkkel és a space-szel irányíthatjuk, de persze lehetőség van különféle joystickok használá-

tára is. A játékosok igen sok mozgáskombinációt alkal-

mazhatnak, üthetünk velük erősebb és gyengébb labdákat, a szervák előtt pedig nyilván lehetőségünk van meghatározni az ütés erősségét illetve irányát is.

A program grafikája – eltekintve a sorozat többi tagjától – sajna-

latos módon azért hagy némi kívánnivalót maga után. A játékosok mozgása ugyanis néha kissé megmosolygató látványt nyújt, mert a pályán való mozgásuk néha úgy néz ki, mintha a figura korcsolyán csúszkálna. Az animációk ennek ellenére azért elég jóra sikerültek: láthatjuk, amikor játékosunk egy nagyobb ugrás következtében ha-

nyatgesik a pályán és minden erejét összeszedve próbál mihamarabb feltápaszkodni a következő labda

után, és van szerencsénk látni azt is, amikor egy-egy ütés elhibázása esetén a fejét csóválva csügged. Az ütések közötti animációk sem maradtak el, és olyan is előfordulhat, hogy véletlenül a labdaszedőben akad meg az ütőnk. A pálya ugyanis "él": a pályák szélén természetesen ott vannak a labdaszedők, és a tereptárgyakon kívül láthatjuk a pálya mellett ülő bírót is, aki alkalman-

ként igencsak

kell), és a főmenü zenéje is eltér a megszokottaktól. Egy-egy érdekesebb akció után lehetőségünk van visszaneézni az ügyködésünket, és egyébként elmenthetjük a legjobb meccseinket is.

A program természetesen támogatja a 3D-kártyákat (Slide, D3D), de nem követeli meg őket. Mondjuk az is igaz, hogy tulajdonképpen egyetlen 3D-kártyától megszokott effektet sem alkalmaz, de legalább kihasználja a gyorsítókártyák által elérhető sebességet. Egy ilyen ketyere nélkül a program még egy tulajdonképpen erősnek számító gépen is erősen szagathat. A minimális géplény ugyan csak egy P133-as, de ezt szokás szerint nem kell komolyan venni, mert ezen nem igazán hozza ki az igazi formáját – nem árt legalább egy P166 és egy 3D-kártya a majdnem

FONÁK TAMÁS VISSZAVÁG

actua TENNIS



Ha rövid az ütőd, toldad meg egy lépéssel! Az jobb, mint egy hasraesés

felhőtlen élvezethez.

Az Actua Tennis ugyan semmi különösebben nagy csodával nem emelkedik ki a többi teniszprogram sorából, de amire szükség van, azt azért hozza. Szóval egy jó közepes.

Szakács P.

actua tennis

Gremlin Interactive
http://www.gremlin.co.uk

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xSD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Semmi különös, de ami benne van, az elég jó

81%

szőrös szívűen vezet egy-egy döntő fontosságú mérkőzést. Ha már a "nézőközönségnél" tartottunk, azért még megemlíthetjük, hogy a szokásos illúzióromboló módon ez nem más, mint egyetlen, néhány színes foltból álló textúra. A játékot két kommentátor kíséri, névszerint Barry Davies (az angol sportkommentátorok nagy öregje) és Pat Cash (aki viszont a profi teniszesezők között tölti be ugyanezt a státust.)

Pár kiegészítő funkcióról még nem esett szó. Itt vannak például a változtatható kamerazetkek, amelyek a szokottnál nagyobb számban fordulnak elő. A hanghatásokat tulajdonképpen kellemesek (több ennél nem is

Suvlu' taHviS yapbe' HoS neH – ahogy a klingonok mondják, azaz nem a brutális erő a legfontosabb a küzdelemben. Ám hiába a mondás, mert még a köztük is akad, aki erővel, becstelenné akar magának hatalmat szerezni. A klingonok birodalmában Qo'nosban ismét olyan idők járnak, amikor felélednek a belső viszályok. Valaki a legfelsőbb tanács és a kancellár életére próbál törni, és jelentős erőket mozgósított ez ügyben. Már csak a Becsült Védelmezőire lehet számítani, mely rendet pontosan azért hozta létre valaha a nemzeti hős, a Felejthetetlen Kahless, nehogy valaki megpróbálja visszaállítani a császárságot. Ebbe a rendbe csakis a legjobb harcosok kerülhetnek be, a harcművészetek három leghíresebb iskolájából évente csupán néhány növendék kapja meg a megtisztelő címet. Egy ilyen növendékét alakíthat sz Te is, tisztelt játékos – és alighogy bekerültél a kiválasztottak közé, máris éles bevetésen találod magad...

Az andorliánok csempészhasznát nem vagyok szívesen látott vendég. Ott sem...



magam sem vagyok amolyan mániákus, aki csak úgy poénból megtanulja a Klingon nyelvet (a bevezetőben a játék kézikönyvéből idéztem). Mégis nagyon tetszett a játék. Igaz ugyan, hogy csak egy Quake-klonról van szó, ám azon belül a legjobb fajtából. Ez mondjuk természetes is, hiszen a játék az Unreal engi-

ne-jét használja, ami pedig – azt hiszem, ebben mindenki egyetért – a ma fellelhető legtekintélyesebb 3D-s grafikát produkálja PC-n. Csodálatos kód és füsteffek-tusok párosulnak a remek fényhatásokkal: az ellenség vakító reflektorokat villant ránk, a ködből éles fénnel válnak ki a lézerek, és még sorolhatnám tovább a látványosságokat. A helyszínek kidolgozottsága mellett a

változatosságuk sem semmi. Hogy csak néhányat említsék a 20 küldetés közül: nagyon klassz például a Jeges bolygó, a Rure Penthe, vagy Bird-of-Prey hadihajó, és persze a részletesen felépített klingon város sem pite. A program hihetetlenül komplex grafikát varázsol elénk: vannak olyan folyosók és termek, ahol a fényesre suvíkolt kövezeten minden tükröződik. Az ilyen fantasztikus megoldások persze meg is látszanak a gépkövetelményen – ezzel kapcsolatban most csak azért nem kezdek hegybeleszedbe, mert T.J. koma ezt az Unrealnál már megtette.

A GONOSZOK

Az Unreal engine-jének a grafikán kívül az AI is nagy erőssége, s ez most ismét kitűnik. Az ellenségeink például szintén változtatják a fegyvereiket: mást használnak közelharcnál, és mást távolról. Ezen kívül nekik is ugyanúgy tárat kell cserélniük, mint nekünk, szó-

Freddy Krueger távolról leszármazottjában tülteng az energia



UNREAL UTÁN SZABADON

A Star Trek-rajongók mostanában igazán el vannak kényeztetve. Mivel az Interplay jogai (az eredeti sorozathoz) lejárnak hamarosan, egy kaland és egy stratégiai játék is várható e témában a közeljövőben, ugyanakkor a Microprose sem hanyagolja el a megszerzett Next Generation-licenccet. Bár a legutóbbi mozifilm, az Első Kapcsolat alapján készült akciójátékot úgy tűnik, végleg törölték, viszont helyette itt van most a Klingon Honor Guard. Ez a játék több okból is egy különleges darab – legalábbis a Star Trek-játékok sorában. Egyrészt ugyebár nincs benne sem Kirk, sem Picard kapitány, sőt, még az Enterprise sem; csakis klingonokról szól a történet, másrészt pedig végre ez egy olyan játék, amit nem csak a sorozat rajongóinak lehet ajánlani. Ezt elfogultság nélkül állíthatom, hiszen jó-

A klasszikus lovagi harcmodor itt is jól bevált: csendben, késsel, hátulról



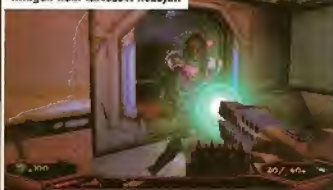
KLINGONBINGYO

A FELSZERELÉS

val mondjuk miközben a puskájukkal matatnak, könnyen belejük hajthatunk egy kést. A különböző rangú Klingon harcosokat már csak ránézésre is teljesen jól meg lehet különböztetni, de a viselkedésük is teljesen más. A tehetségtelenebb fajoknak nyugodtan beleszaladnak a lövéseinkbe, ellenben a jól képzett tisztok fedezékekbe bújnak, le-guggolnak, ráadásul még el is vetődnek a lövéseink elől. De persze nem csak klingonokat kell irtani; már rögtön a kezdetekkor skorpiószerű lények szurkálják a lábunkat, egyes gazdickok pedig harcra kiképzett vadkanokat, pontosabban tigrisokat uszítanak ránk. Lesznek még más fenevadak is, továbbá más bolygókról jött emberszabású lények is. Az efféle csempészek és zsoldosok természetesen azt segítik, aki megfizeti őket – egy szóval nem minket.

Ha már egy klingon mondással kezdem, most megint idéznék egyet: "Szánalmas az a harcos, aki az összes ellenséget kardéltre hánnya". (Sokkal egyszerűbb inkább a spenótot, ugye Zolikám? – KlinGboy) Ebben bizony sok igazság

Ennek a fegyvernek az energiáját csak kevesen élik túl – utólag elmondhatom: ez a klingon nem tartozott közéjük



KLINGON HONOR GUARD

le a munició – pontosabban folyamatosan utántöltődik. Ezt is kétféle módon használhatjuk: a sima lövedékek kívül tízszeres energiával is tölthetünk. Ilyen energiafegyverből még kettő van: egy gyorsüzelő puská, és egy még nagyobb teljesítményű eszköz, a Bach'Hich. A további fegyvereinket illetően a Ding-Pach nevű szerkezettel egy pattogó, fogazott szélű disket lehet kiadni, melyet – ha nem robbantunk fel ütközben – vissza is lehet hívni.

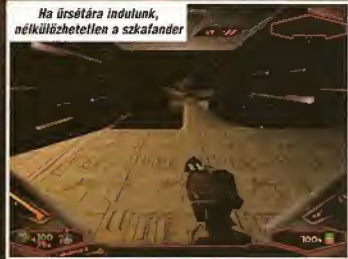
Elég meglepő szerszám egy Star Trek-játéktól. Aztán van két kötelező "Quake-es" fegyver: a gránátvető, illetve a rakétatörő – ezekbe egyforma munició való, csak épp a gránátvető nem kapcsolja be a robbanófej lökhajtasát. Persze ezeknek is van második üzemmódjuk: vakító gránátokkal, illetve célkövető rakétákkal kedveskedhetünk az ellenfeleinknek. A legerősebb energiafegyver a Sith Har lézerpuska; ez egy nem-klington eredetű, de igen hatékony eszköz. A diszperziós ágyú minden tekintetben a legveszélyesebb: aki belekerül a hatósugarába, elemi részecskéire bomlik. Még egy fegyverről nem szőllam, a Bat'lethról. Ez a kard talán a legbecesebb eszköze a klington harcosnak: ugyanúgy használható, mint a tör, csak épp hosszabb és nehezebb. Egyébként ha már az ilyen a "humánus" eszközöknél tartunk, itt jegyezzem meg, hogy a Microprose-től meglepő módon a KHG elég véres játék – persze meglehet, hogy ezt a

szimpla lövedékdobásból áll. Miközben keresgéljük a kapcsolókat a további kapukhoz, sokszor váratlan események történnek – ilyen például rögtön az első pályán, hogy beomlik előtünk az út. Persze azért ez a kalandos jelzőt túlzottan komolyan sem kell venni: csak annyira bonyolult a játék, amennyire egy Quake-lón lehet. Még cselekvés-billentyű sincs – az ajtók nyitására és a kapcsolók működtetéséhez csak a közelükbe kell mennünk. Viszont van néhány érdekes tárgy, mint például a lerakható kémlelő kamerák, vagy a kommunikátor, amivel segítséget hívhatunk. (Ebben a játékban sem vagyunk teljesen egyedül.) Érdekes helyzetek is akadnak szép számmal, mint például amikor a világűrben a súlytalanság állapotába kerülünk. Hogy ilyenkor ne csak sodródjunk az eseményekkel, nem árt megkeresni egy mágneses csizmát. A sorozat kedvelői számára a tricorder nevű tárgy már ismerős lehet. Bár az Enterprise legénységének ez volt a mindentudó, univerzális eszköze, ezúttal csak egyetlen dologra jó: letapogatni a terepet, s így észrevenni a meghúzó ellenfeleket. Az éppen használatban lévő tárgyat a kijelző jobb felső sarkában láthatjuk. (Persze csak ha a teljes HUD be van kapcsolva.) A bal felső sarkokban az időt mutatja a gép – néhány esetben itt visszaszámlálás jelenik meg. Alul láthatjuk a már birtokunkban lévő fegyvereket; a listán

Az egyik kedvenc eszközöm, amiből épp az imént repítettem ki egy körűrelapítot



Ha úrsótára indulunk, nélkülözhetetlen a szafander



Az efféle effektusok miatt kell erőnő az ilyen játékokhoz



CSAK EGY KLÓN, ÉS MÁ S EMMI?

Most bizonyára sokan azt kérdezték, hogy akkor ez a játék végül is jobb-e, mint az Unreal, avagy sem? A kérdésre azonban nem tudok egyértelmű választ adni, mert például az egyszerűbb textúráknak köszönhetően szerintem egyhangúbbak a helyszínek, mint az Unreal-ban, és az emberi (vagy klington?) mozgások sem a legtekintélyesebbek. Ugyanakkor klassz dolog, hogy az egész történet frankón bele van ágyazva a Star Trek világába, s így egy kicsit talán jobban átlátható, mint a vetélytársa. A Star Trek-feldolgozások közül tehát mindenképpen a legjobb a KHG, ám az ún. ember-szimulátorok között nem vagyok benne biztos, hogy az. Egy viszont biztos: a filmzenének is beillő lelkesítő muzsikák nagyon barók.

V.Z.

TÁLIBE

van, ugyanis nem érdemes mindenkiel harcra bocsátkozni, sokszor jobb kerülni a feltűnést. A D'k Tahg, a klington vadászok ehhez egy kiváló eszköz: hátulról megközelítve a figyelmetlen öröket csendben gyilkolhatunk vele, a távolabbi célpontok esetén pedig el is hajthatjuk. Hősünk ilyenkor klasszul átpördíti a kést, majd a pengéjét szorítja célzóba az ellenfelet – kár, hogy ez a látványos mozdulat némi idővesztéssel jár. A késdobálásnál csak egyre kell vigyáznunk: mivel nincs minden sarkon egy elhagyott tör, csak olyan helyre érdemes dobni, ahonnan később újra felvehetjük. A pengé beledől a falakba is, és persze onnan is ki húzhatjuk. Az alkotók részéről nagyon rendes megoldás, hogy az elérhetetlen magasságban beszorult kést egy jól irányzott puskalövéssel is kipattinthatjuk.

A D'k Tahgon kívül hősünk alapfegyvere a diszruptor pisztoly. Ez főként azért jobb a késnél, mert mindig kéznél van, és sosem fog ki belő-

EGYBŐL A KÖZEPÉBE

Nos, akkor lássuk, hogyan is néz ki egy küldetés! A játékot újonc harcosként kezdjük, de már az első misszióval valami váratlan dolog történik: a harci szimulációt téloton megszakítják, és rögtön egy éles bevetésre kerülünk. Az efféle különleges eseményeknél általában pre-renderelt szereplőkkel megalkotott videó-bejátszások és a játék engine-jével megjelenített közjátékokat egyaránt láthatunk – szóval elég jól össze vannak dolgozva a tulajdonképeni akcióval. Logikus és jól kidolgozott a kerettörténet, ami az általunk irányított akciórészekkel így egy homogen egészet alkot. Hogy az Unreal is elég kalandos cselekménnyel bősz-kéldhetett, így a KHG sem csak a

az éppen aktuális fegyver ki van világítva.

Emellett balról a pajzsunk állapotát láthatjuk, jobbra pedig az adott fegyverhez rendelkezésünkre álló municiót.

Az üzemmódokat illetően a KHG ugyanazt tudja, mint az Unreal: az egyjátékos módon (Game) belül van egyrészt az eddig kitárgyalt hadjárat, másrészt pedig a Botmatch lehetőség, amivel gép irányította játékosok ellen rendezhetünk

Úgy tűnik, hely híján a kard nyelével is jól lehet verekedni



klington honor guard

Microprose
<http://www.microprose.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P166, 32MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P166, 64MB RAM, 3D-kártya

Bár PC-re is kompatibilis, de csak a Windows 95-en fut. A játék a Star Trek világába van beágyazva, és az eddig legjobban Star Trek-játék

90%

Égy üdvözölve a Cerberus kolónián, a gyilkosok, a rablók és a korrupt politikusok városában. Sokan úgy tartják, ez a galaxis legösszetettebb zuga; itt a sátnímádó szekták tagjaitól kezdve a legjelentéktelenebb bűnözőkig mindenki állig felfegyverkezve járkal. Totális a káosz, még a rend őreiből sem lehet megbízni – aki beléjük kűt, halál fia. Épeszű ember menekülne ebből a városból, de Guy Wolfe és Gene Matrix mégis most érkezik. Nem hibbantak meg, csak épp így alakult. Szerencsétlenségükre épp ennek a bolygónak a közelében jártak, amikor a börtönhajójuk hajtóműve felmondta a

Aki azt gondolja, hogy ennek a furcsa párnak valamiféle romantikus kalandjában fogunk résztvenni, az téved. A Creed csupán egy dologról szól: a mértéktelen erőszakról. (Az már jó előjel lehet, hogy az eredeti kiadóként szereplő Electronic Arts le is mondott róla "túlzott brutalitása" miatt.) A fenti történet tehát a következőképp alakul: hőseink szétválnak, azaz nekünk választanunk kell közülük. Amint ez megtörtént, máris ott találjuk magunkat a lezuhant kabin mellett, és futhatunk az életünkért. Alig teszünk meg egy pár lépést, egy vén csavargó bukkan fel. Valamiféle világvégéről kezd el hadoválni, meg hogy jobb lesz, ha azonnal menekülünk. A futóbolond jóslata akár igaz is lehet, hiszen egyetlen barát nélkül, hatalmas ellenséggel a nyomunkban egy ilyen helyen számunkra legálábbis majdnem biztos a vég. Csak egy módon fordíthatunk a sorsunkon: ha munkát keresünk. No nem péknek, vagy postásnak kell beállnunk:

nálakra lehetünk figyelmesek. Ezeknek a termelőknak a segítségével jelentkezhettünk munkára (T-billentyű). Választanunk kell, kiene a megfizetést fogadjuk el, majd hogy melyik küldetést akarjuk. Egyszerre két-három küldetést kínálhatnak fel, de ez nem azt jelenti, hogy majd az egyiket a másik követi – egyfajta kronológia szerint zajlanak az események. Mintha csak telne az idő, egy-egy küldetésesomagból csak egyszer lehet választani, s ha elvégeztük a dolgunkat, mindig másik, újabb "csokrot" kapunk. Ha egyszer már dolgoztunk valakinek, az persze nem jelenti azt, hogy mindvégig nála kell maradnunk – miután végeztünk például az első megbízatással, ismét bárhol jelentkezhetünk. Mellesleg elhibázva egy megbízást, muszáj is lesz váltanunk, mert a korábbi munkaadónk többé már nem számít rá. Hogy az egyes csoportoknál milyen népszerűek vagyunk, azt a küldetés betöl-

átváltjuk a point&click típusú adventure módra.

A város – a fentiekől eltekintve – amúgy fantasztikusan jól van megcsinálva: látványos árnyékhátások, gőzölgő csatornák, a diszkóból kiszűrődő zene – és még sorolhatnám az apró részleteket. A szó szoros értelmében pezseg az utcákon az élet. Kirabolják a bankot, lövöldöznek mindenfelé – normális járókelőket nem is nagyon látni. A tűzharok beindulásával a civilek rohanni kezdenek, aztán a helyszínre érkezik néhány rendőr, akik néhány

A struccpolitika itt nem igazán kifizetődő: attól, hogy nem látom, még ott van az a ronda zöld mutáns azzal a bazi nagy kéziágyúval



Gyorsított ügymenet: a bankban nem kell betétkönyv, elég a késemet felmutatni és már fizetnek is



THE CREED

szolgálatot, és annak az átkozott mentőkabinnak pont ide kellett becsapódnia. A cím kapcsán stílszerűen azt is mondhatnánk: úgy kerültek ide, mint Piliátus a krédóba. Guy, a fejedősz így hamarosan búcsút mondhat hölgytársaságának: Matrix – kihasználva a balesetet – persze mindjárt szólni akar. Sebaj – gondolja Guy – hiszen máris közelednek a helyi rendőrök, szóval csak el kell magyarázni nekik, mi történt... De várjunk csak! Ezek a Judge Dredd utánszók nem is rendőrök, hanem rögtönítélő bírák! Ráadásul elég furcsán értelmezik a törvényt: mint illegális behatolókat, nyomban golyó általi halálra ítélik mindkét jövevényt. Nincs más hátra, olajra kell lépni – a fejedősz és a bérnyilkos egyaránt üldözőté válik.

egy efféle városban természetesen akadnak testhezálóbb munkák is. Csak arról kell döntenie, hogy a három helybéli hatalom közül melyiket akarjuk szolgálni. Talán a fennálló rendszert mindenáron védelmező Kormányt? Vagy a Testvériséget, melynek tagjai egy sajátos erkölcsi normák szerint élnek? Vagy netán az okkultista, ördögimádó Szervezetet? Rajtunk áll a döntés. Szabadúszóként bármelyik felet szolgálhatjuk, de persze ha az egyik csoport bizalmát megnyerjük, azzal a másik kettőt magunkra haragítjuk.

EGY EGÉSZEN EGYEDI JÁTÉK

Hát kérem, ilyen játék ez a Creed: egy meglehetősen összetett akciójáték. Bár a rögzített kamerazeteket és a 3D-s grafika miatt talán az Alone in the Dark-hoz vagy a Resident Evil-hez is lehetne hasonlítani, azért mégsem kalandjáték; annál jóval egyszerűbb. Először is tehát adva van a város, melyben kószálva néhány helyen érdekes termi-

tések – a feladatok ismételt elmagyarázásánál – három kijelző mutatja. (Ez az F1-gyel játék közben is behívható.) Mig elerünk a játék végéig, nagyjából harminc munkát kell elvállalnunk – ennek megfelelően (mindhárom oldalt összeadva) kb. 150 lehetséges küldetés van. A küldetések célja többféle lehet: el kell hozni valamit valahonnan, el kell kisérni valakit, vagy ki kell nyírni valakit/valakiket – esetleg mindezek kombinálva.

Eleinte leginkább a tájékozódás lesz a legnagyobb gond, ugyanis a város valóban város nagyságú. Az eltérő mások oka sajnos a kamerakezelés – az alkotók úgy helyezték el a fix nézeteket, mintha direkt arra törekedtek volna, hogy megkeverjenek minket. A lényegtelen, jól belátható helyszíneken néha nagyon sűrűn vált a nézet, néhol pedig az istennek sem akar perspektívát váltani, így egyes ajtókat alig lehet észrevenni. Szerencsére van térkép (F2), ami azért segít valamit. A kiszámíthatatlan nézetváltás miatt az égrirányítás nem is nagyon használható, legfeljebb ha

szóval osztatják a tömeget, de ettől függetlenül sűrűn megcsik, hogy véletlenül ártatlantokat is lepuffantanak. Az ilyen utcai csetepaték alkalmával nem ritka, hogy 20-30 ember rohagál a képernyőn. Ehhez még hozzájön a gyér autóforgalom: néha egy-egy taxi, vagy egy civil kocsi bukkan fel. Ha kedvünk szottyan hozzá, el is orozhatunk egy autót, de nem sok értelme van – kivéve, ha ez a küldetéshez szükséges. A város teljesen interaktív: bárkihez szólhatunk néhány "kedves" szót, ha pedig mondjuk kiállunk egy autó elé, a sofőr hasonlóképp fog cselekedni. (Nem kiáll elé, hanem kedves szótzatot intéz.) Természetesen bárkit megölhetünk, és

Ilyen az, amikor egy piromániás kezébe lángszóró kerül





Az utca egyik oldalán az élvezet, a másikon az üzlet – most az utóbbival van dolgunk

nyebb lesz. Ezen az eszközön a kiválasztott célpont távolságát egy számláló mutatja, tehát mindig úgy kell fordulnunk, hogy a leolvasott érték csökkenjen. Hasznos dolog még az elsősegély csomag is, de ameddig eljutottam, ilyenrel csak nagyon ritkán találkoztam.

A Creed alkotói nem titkolják arra törekedtek, hogy hadat üzenjenek azoknak, akik csak a szép tiszta erkölcsű, nevelő célú programokat tartják megengedhetőnek. Annyit megállapíthatunk: ez sikerült. A lángszóró hatására például üvöltve

égnék az emberek, a hullák pedig villámgyorsan patkányok habzsolják fel. Ennek megfelelően a játék nyelvezte sem olyan, amit kisiskolásoknak ajánlanak, szóval ha a szobában tartózkodó nagymami vagy kisöcsi esetleg érti az angol nyelvet, jobb ha lehalkítjuk

denki saját küldetését dolgozhat ki, sőt belemélyülhet az alapküldetésekbe is. Mondanom sem kell, hogy ez figyelemre méltó sansz a csalásra – elhalmozhatjuk magunkat fegyverekkel vagy elsősegély csomagokkal, és még a küldetés céljait is megkurtíthatjuk. A saját küldetéseket a főmenü Custom opciójával lehet indítani.

Meglepő módon a Creedet multiplayerben is lehet játszani

re lesz tőlünk. Igaz, csak ritkán találkozunk bőbeszédű fazonokkal, így ez szerencsére csak néhány esetben tűnik fel. Persze még mindig jobb ez a megoldás, mintha minden hozzánk szülő emberről elvinné az irányítást a gép, mert akkor elég idegesítőek lennének azok a helyek, ahol tíz méterre állnak egymástól az önmagukat felajánló éjszakai pillangók. Ez tehát még a kisebbik baj, viszont az már igazi probléma, hogy teljesen mindegy, melyik szereplőt választjuk, az első küldetés kivételével mindkettőjük esetében ugyanazok a megbízatások – ergo nincs gyakorlati értelme a szereplőválasztásnak.

Noha meglehet, hogy ezeken az apróságokon még csiszolgatnak, ettől függetlenül már most bátorodom kimondani a véleményemet – nem hiszem, hogy nagyot tévednék. Azt már az előzetes példány alapján is meg tudom állapítani, hogy a Creed nem emelkedik ki a középszerű játékok táborából. Fantasztikusan meg van csinálva a város, ám mégis csupán EGY városról van szó, s ez kevés. Hiányzik a mozgalmasság: hiába vannak a küldetések egy viszonylag részletesen kidolgozott történetbe beillesztve, ha mindössze annyi történik, hogy megérkezünk a városba, ott elszabadul a pokol, s valahogy távoznunk kell onnan. Egymás után jönnek csak a feladatok: először ide menj ezért,

Évvégi (v)értékesítő!

A munkanélküliek első útja itt ne az önkormányzathoz, hanem egy terminálhoz vezessen



– szintén természetesen – felrobbanthatjuk a kocsikat – csak megfelelő fegyver kell hozzá. Fegyvereket majd a megbízóinktól kapunk, de az utcai árusoktól is vehetünk vagy az áldozatainktól is szerezhetünk (nagyritkán találni is lehet). A fegyverekkel való célzásához mindegyik a pointert (vagyis az egeret) használjuk, mert a bilyentyűzettel szinte biztos, hogy elvétjük. A kurzorgombokkal amolyan "Resident-es" effektus lesz az eredmény, azaz mindenhova lövünk, csak oda nem, ahova kell. A játékban persze különféle tárgyak is vannak. Mindjárt az első küldetésünknek kapunk egy érdekes radart, így a célpontok felkutatása jelentősen könnyebb lesz.

meglátjátok, miért is mondom ezt. A városban lézengő kulcsfontosságú figuráknak (45 féle pofa létezik) teljes mozgássorozatokot lehet megadni, sőt, még arra is számtalan lehetőség van, hogy az illető hogyan reagáljon a környezetben történő dolgokra (például ha puskaropogást hall). Azt is meghatározhatjuk, milyen sérülékeny legyen, vagy hogy legyen-e nála fegyver, s ha legyen, akkor használja-e és mikor. És ez még csak egyetlen figura volt! A játékhoz mellékelte AGOS programmal tehát min-

a hangokat. (Vagy tegyük be nekik a videóba a Ponyvaregényt vagy a Született gyilkosokat.) Én azonban mégsem a program erőszakosságát, hanem az intelligenciáját emelném ki. Ha kipróbáljátok a játék pályaszerkesztőjét, máris

nyolc játékos kooperatív módban, és van deathmatch mód is. Ilyen stílusú játéknál még nem nagyon találkoztam hasonló lehetőséggel.

AZ ÉRTÉKELES

Nos, igen, az értékelés... Az általam tesztelt – még nem végleges – verzióban még volt néhány turcsa dolog, melyek közül most csak két példát említenék. Az első a beszélgetések menete. A gép nem veszi el az irányítást, de nem is engedő továbbnyomni a szövegeket. Nyugodtan odébb lehet állni miközben dumálunk valakivel (amíg a C-gombbal lehet szóba elegyedni), mire a partnerünk csak mondja a magáét, és mire hűsünk válaszol, már lehet, hogy egy kilométer-

aztán amoda azért – csak az extra események hatnak serkentően (például amikor megzavarják a fegyverüzletünket), de hát ilyesmi nem mindegyik küldetésnél történik. Néhány animációt igazán bekelhetek volna az események közé, bár a lényegen az sem sokat változtatna. Egyszerűen több város, változatosabb cselekmény, és ésszerűbb nézetek kellettek volna.

V.Z.

Hiába jelentkezik be a Szervezethez – talán megsértődtek, hogy a pénzüket erre a csodaszép móráljára költötték?



the creed

Dreamtime Interactive?
http://www.the Creed.com

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

Minimum: 16MB, 16MB RAM, 4-CD, Win95-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: 32MB RAM, 32MB RAM, 3Dfx kártya

Első nekifutásra nagyon izgalmos, de aztán idővel ellaposodik

79%

The Shattered Kingdom

Knights and Merchants

Teljes magyar nyelvű verzió
(Magyar nyelvű szoftver)

- 20 egyéni küldetés, 10 csoportos misszió
- 1024*768-as felbontás
- 25-nél több épülettípus
- Tízféle katonai egység
- Több mint 10 mesterség
- Realisztikus tájak komplex Goraud-árnyékolással
- Részletesen animált termelési folyamatok és hadműveletek
- Egyéni játék a számítógép ellen
- Többszemélyes játék max. 6 játékosig
IPX, TCP-IP hálózaton, modem-modem
kapcsolaton, soros porton kapcsolódva

Forgalmazó:
Travelbox-Hungária Kft.
3201 Gyöngyös, Pf. 310.
Tel./Fax: (37) 315-905
E-mail: tbb@internet.hu

TopWare
INTERACTIVE

JOYMANIA
ENTERTAINMENT

Vidám csapatot egy játékbolt mélyén – hol máshol?



A mozikban nemrégiben tűzték őket másorra, az érkezésüket pedig már a TV-reklámok is jó előre hírtl adták, sőtval az újságok, ma már mindenki tudja, kik azok a Small Soldiers, vagy ha úgy letek: Chip Katonák. Két évvel a Toy Story után – a számítógépek segítségével – ismét életre kelnek a játékok, ám ezúttal valódi színészekkel szerepelnek együtt. Meglepő módon hozzáuk hamarabb jutott el a produkció játékváltozata, mint maga a film.

A történet egy New Bedford nevű városkában játszódik, ahová a gyerekek nagy brómé – elsőként érkeznek meg a Globotech játékgár által kifejlesztett Commando Elite katonák és Gorgonite harcosok. Akad azonban egy kis probléma: egy baleset folytán minden egyes minyágy-figura a szuper-intelligens X-1000-es mikroprocesszorral kerül forgalomba, minnek eredményeként egyes

helyszínről, ami egyben a nézet mozgatója is, és van egy panel, amin az aktuálisan irányított katonáink, illetve azok tárgyai kapnak helyet. Ha egy felvett tárgyat használni akarunk, erről a panelről kell elővenni. (Egy katonánál csak egy tárgy lehet.) Ugyanitt láthatók a fegyver-ikonok is; ha valaki fejleszti a fegyverét (a csillagos gömbök felvételével), az adott ábrán megjelenik egy sorozószám. Ezzel mindent el is mondhat az irányításról – nemhiába beszéltem lebutított klónról.

A küldetéseken a kiindulópont mindig a játékosládánk, ebből vehetjük ki (dupla kintással) a katonáinkat. A telején lévő szám mutatja, mennyi harcos van még a ládában, de sajnos nem lehet kivenni egyszerre mindet, mert a csapat létszáma is korlátozott van – ez a szám mindig a térkép alatt látható. A láda tartalmát menet közben tovább gyarapíthatjuk, ehhez ajándékdobozokat kell keresnünk a terepen. Ennél is hasznosabb azonban az a játéktárgy, ami helyben kionozza az egyedi harcosunkat: ennek begyűjtésekor ugyanis egyedi megnevezést is a katonáinkhoz.

Mindkét fél hatfajta harcost tud felhasználni – az erős karakterek általában a középharcban jönnek, míg a

nyomunk – muszáj megkeresnünk a kódokat is. Ha esetleg nincs kéznél katonánk, egy kapcsoló lenyomásához, használhatunk sülyt is. Előfordulhat, hogy zsákutcába érkezik a csapat, ám gond egy szál se: a TNT-s hordókkal a falakat is át lehet robbantani, a hordók robbantásához pedig gránátokat használhatunk. Szóltam már a fegyver upgrade-ekről, ám a legjobb fegyverről még nem: a nyitható/zárható ajtókról. Csak oda kell csalogatni az ellenfelet, és rácsapni az orrára... Akad néhány egészen speciális tárgy is: ilyen például a mikrohallású süti, amit elektromos alkatrészek elpusztítására használhatunk.

Ha mindezek segítségével sikerült a harcossainkat győzelemhez segítenünk, örülhetünk egy darabig, aztán jöhet a másik fél új küldetése és kész – ennyi volt a játék, ami bizony nem sok. De sajnos nem is a hosszúsága legkritikusabb része a programnak! Nagyon sok a primitív megoldás: például miért csak egy katonát lehet egyszerre kivenni a ládából, s miért kell mindannyiszor felnyitogatni a tetőt. Aztán

Annál a bunkinál bunki van, rajtam viszont Hétmértődes Csizma!



jűk löttek. Igaz, akkor hirtelen nagyon ésszantak lesznek, s az se zavarja őket, ha az ellenfelek egy halálos lézermécs mögül roppogtatja a puskaikat –ők nyugodtan beleszállnak. A Small Soldiers alkotói úgy tűnik, csak a film hírnevére álltak. Kérés a küldetés, a mesterséges intelligencia az irányítás egyetemesen szörnyen pocsek, és még multiplayer lehetőség sincs. Legteljebb a grafika és a videoközjátékok mondhatók eredetinek; habár a filmbe-

C&C ÓVODÁSOKNAK

SQUAD COMMANDER BUILD & BATTLE

SMALL SOLDIERS

játékok kímáznak a dobozokból, sőt kímáznak az utcáról! Rádásul a kommandósok és a gorgonite-ok egymás első ellenségeinek lettek megtervezve – szával a békés kisváros hamarosan csatavérre változik.

A bemutatkozó képkockák után az első dolgunk, hogy megválasszuk, milyen nehézségi szinten akarunk játszani, illetve hogy melyik felet akarjuk irányítani. Érdekes, hogy ezúttal az emberek (pontosabban a rókák formázott kommandósok) képviselik az agresszorokat. Ha sikerült döntünk, egy vázlatos térképet kapunk a városról; ezen jelennek meg a küldetések – kezdetben csupán egy.

A tulajdonképpeni akció egy erősen lebutított C&C-klónnak felel meg. Van egy gördítendő, felutonezteti játéktér, ezen jelölhetjük ki, majd irányíthatjuk a katonáinkat. Az első dolgunk mindig a terep felderítése, azaz a rajta uralkodó sötétség szétoszlaltatása. A játéktér mellett van egy teljes térkép a

gyengébbek távolról tudnak lövöldözni. Három-három figurát a játékban kell kiszabadítani (vagy más módon előhozni), az ő ikonjuk tehát kezdetben még nem aktív. Ebből következik, hogy az első küldetések erre irányulnak: érdekes például a gorgonite oldalon Freenstein esete, akit a szanaszét hordott darabjaiból kell a "műtőasztalra" összerakni. Egy-egy épületben úgy 2-3 misszó vár ránk – de sajnos nincs sok helyszín, így hadjárat összesen 10 akcióból áll.

ott vannak a használhatatlan karakterek: micsoda marhaság, hogy a leggyengébb karakterek a leggyorsabbak. Így a csapatból mindig ők érnek a leghamarabb az ellenséghez, márpedig

lek minősége is elég gyatra. A hangeffektek dettó elég rosszak: a gorgonite-ok idegesítő rikácsolással, avagy dörmögéssel nyugtázzák a parancsainkat, az emberek pedig halvány poénokat sütnék el meghalás előtt... Hogy ehhez miért kell 16 bites hangkártya? Jobb, ha le is halkítjuk az egészet. Nem értem, a DreamWorks vajon miért ilyen ócska PC-s játékokhoz adta a nevet, s miért nem lehetett egy ugyanolyan akció Small Soldiers készíteni, mint PlayStationon?!

Vári Zoltán



Eltűzött matchboxok tipor-juk az óvatlan járókeket, a legveszélyesebb KIT, aki valahol elhagyta a Ridarét



Az első pályán legizgalmasabb helyisége...

Az ellenség ládánk a megsemmisítése minden esetben – küldetésről függetlenül – a legfontosabb feladatunk. Hogy a harcokban ne kelljen mindig utánpótlást

folyamodunk, energiapótló elemeket kereshetünk, amiket persze a leginkább rászorulókkal kell felvetetnünk. A "harcmezőn" akadnak kódos zárok – ezeket eleinte még könnyen ki lehet játszani, de bizonyos helyzetekben – ahol például egy sakktablea meglelel meztől kell egyszerre le-

az ellenség mindig az elsőnek megpillantott figurára ragad rá. Erről a "ráragadási" pedig egy idegesítő sztori jut az eszembe: éppen nagy menekülésben vagyunk, s közben hat másik katonánk mellett megyek el, de az ellenfél csakis az éppen irányított figurát tartja kiirtásra érdemesnek. Hogy miért, azt nem tudom, de azt sem tudom, hogy a katonánk miért nézik télenül a bajtársuk lemeszárlását, s miért csak akkor támadnak automatikusan, ha már be-

small soldiers

Hasbro Interactive/Dreamworks
<http://www.dreamworksgames.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xUD, Win95, 16 bites DirectX kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM

C&C klón apró katonákkal, gyatra szabályokkal és irányítással

49%

Sokak szerint a Formula 1 versenyek mai formája már rég nem az igazi; elüzletiesedett cirkuszá vált az egész, ahol pusztán a technika erejét figyelembe vesszük. Miha vesz meg például egy csapat a legjobb és legdrágább pilótát, esélye sincs a győzelemre, ha a konstruktőre nem a legjobb autótal rukkoltak elő. A legjobb autókhoz viszont a legjobb mérnököket kell alkalmazni, vagyis oda lyukadunk ki, hogy mindezek eléréséhez a legjobban fizető szponzorokat kell megtalálni. A versenypályák tervezésénél pedig nem az emberi teljesítmőképesség végső határának a tesztelése a cél, hanem a biztonság. Ez utóbbit mi magyarok idén a saját bőrünkön is érezhetjük. Idő előtt rohantak be a nézők a pályára? A rendezőség válasza: semmi gond, 250 rugót kérjük az F1 kaszájába befizetni, és akkor még tessék örülni, ha jövőre is rendezünk magunknál versenyt. (Bár a hivatalos nyilatkozatok szerint ezt az összeget a pálya tulajdonosa fogja "kigazdálkodni", de azért félt, hogy végül az addíciókért hárán csattan az osztó.) Na mind-egy, inkább ne mélyedjünk bele ennyire az F1

Epp előzni kíván engem valaki – ismervén a játékokat, nyilván sikerülni is fog neki!



jelenlegi helyzetébe, ugyanis most merőben MÁSRÓL lesz szó.

A Papyrus jövőtől egy időutazásra indulunk 1967-be. Hogy miért pont ez a dátum? Nos, több okból is. Először is mert ez volt az első olyan év, amikor már 3000 köbcentis motorok duruzsoltak a versenyautókban (ami duplája volt a korábbi években megszokottaknak), és ez volt az utolsó olyan év, ahol még nem használtak légtelítő szárnyakat a tapadás megneveléséhez. Képzeltetik, mennyivel gyorsabbak lettek ezek a "száguláló koporsók", ráadásul ezek még nem is amolyan széttörhetetlen koporsók voltak, mint a mai társaik. A keskeny kereküknek köszönhetően az autók könnyen bukfeneczni kezdtek, s a

A mai Ferrarit azért egy kicsit más másképp festenek bolhivál!



pilóta fejt akkoriban még – a sisakon kívül – allig védte valami. Az is teljesen természetes volt, hogy a városi pályákon például nem gömbölyítették le a járdaszegélyeket és a lámpaoszlopokat sem helyezték át a verseny kedvéért – az ezekből adódó kellemetlenségeket a pilóták csak úgy tartották számon, hogy a "foglalkozással járó kockázat". A nézők tehát sokkal többet kaptak a pénzükért: nem csak az egymás után elhúzó autókban gyönyörködhettek, hanem iszonyú bukásokat is láthattak szép számmal.

Olyan idők voltak ezek, amikor még a versenyző sokkal többet számított, mint maga az autója. A megnövekvő löerők tulajdonképpen inkább csak kihívást jelentettek a pilóták számára semmint előnyt: már nem csak a riválisokra kellett ügyelni, hanem a motorban a tomboló löerők megszédítésére is, s ezáltal az autó úton tartására. Ez

Már megint repülök, mint a győzelemi zászló, és még az sem vigeztal, hogy most hátulról jötték belém!



volt aztán az igazi erőpróba, és az igazi verseny! Persze nem mindenkinek tetszett ez egyformán – gondolok itt a versenyzők szűkebb családi körére. A játék készítőinek sok pilóta esetében már csak a családtagoktól volt alkalmuk beszerezni a nevek használatához szükséges jogokat... A versenyzők azonban tisztában voltak azzal, mire vállalkoznak. Akkoriban még nem a pénz vagy a hírnév hajtotta őket, hanem egyszerűen csak a sport szeretete – a csapatokat támogató szponzorok mellesleg csak 1968-ban jelentek meg.

FELELEVENEDIK A MÚLT

Nos, számítógépes játékokban most elsőként ülhettünk be a formájuk miatt szivarokként emlegetett autók volánja mögé. A GP Legendsben olyan élményben lesz résznünk, amilyenben az igazi pilótáknak is résznük volt – leszámítva persze a borda és nyaktöréseket. A maximális élet-hűségére négy év fejlesztői munka a garancia – a Papyrus nem egyszerűen csak a már bevált Nascar 2 engine-jét alakította át, hanem az alapoktól kezdte felépíteni a programot. Állításuk szerint ha már az elején tudták volna, mibe vágják a fejszéjüket, talán nem is kezdenek neki – de szerencsére megtették, és a végeredmény lenyűgöző. Egy olyan simulációt hoztak létre,

ami csak a GP2-vel említhető egy lapot. Az autó viselkedése és rugózása a legpárabb semmiségekre is reagál – méghozzá minden porcikájával külön-külön. A gumik, a lengéscsillapítók, a felfüggesztések, min-

Szányclovannal ebbe a kanyarba be lehet szállni, de kifelé már tényleg szállni is fogunk!



Apuka a rajtnál, a kicsi Damon pedig nyilván a felátón izgul!



den úgy funkcionál az adott helyzetben, ahogy azt a fizika törvényei megkívánják, azaz a motor által leadott forgatónyomaték, a megtett körmennyomozulat és az aktuális útvonalok szerint. Aki mindezt nem hiszi, könnyen utána járhat! Elég csak megnézni egy visszajátszást a közkedvelt "kerék-nézetből" – jól megfigyelhető, ahogy a legpárabb gázfröccsöknél, minden egyes váltásnál, és persze a fékezésnél is a megfelelő irányba billen a kasztni. A karambolok szintén így zajlanak, mint a valóságban: ha például neki-csapódunk a palánknak, repülnek szanaszét a felfüggesztés alkatrészei, a gumik pedig egy kilométerre elugrik a halálos helyszínétől. A durvább szerencsétlenségeknél még az autók

motorja is kigyulladhat. Ez a nagyfokú élethűség persze azt is jelenti, hogy majdnem akkora ésszaknak kell lennünk, mint az eredeti pilótáknak. Fel is merül a kérdés: vajon az egyszerű játékosok mennyire fogják ezt díjazni? A Papyrus azonban így vélekedik erről: "nem fogunk meglepetőzni

A FORMULA 1 HÓ

V.Z. (illetve Z. V.) minden trükköt megpróbál – most éppen felülről akar előzni!



MI.A., azaz űtközetben eltűnt. Nem túl vidám cím, de hát mit lehet tenni: 1965 és '75 között Vietnam cseppet sem volt egy vidám környék; márpedig a GT új játékaának hőst, Mann kapitányt pontosan ez időtájt veti a balsors ebbe az egzotikus országba. 1965 októberében még mint zöldfülű helikopter-pilóta érkezik Vietnámba, s nekünk kell gondoskodnunk róla, hogy ne láb-bal előre távozzon onnan, avagy – amint a cím is utal rá – nehogy hadifogságban töltsse el hátralévő éveit.

VIRTUÁLIS VIETNAM

Elképesztő, hogy ezek az amerikaiak még egy veszített háborúból is tökélet tudnak kovacsolni, méghozzá kemény dollárokkal mérhető tökélet: itt van most például az az M.I.A., ami minden bizonnyal jól fog hozni a GT-nek a konyhára.

A csapatszálító helikopter már most füstöl – mi lesz itt a küldetés vége?



Képzétek el a Nuclear Strike-ot vagy a Soviet Strike-ot csodás vietnámi helyszínekkel, eszméletlenül szép grafikával – nos mindez egyenlő a M.I.A.-val. A Simis-féle Icarus engine képességeit már a Team Apache-ban is megcsodálhattuk, szóval a füst- és fényleffektusok, valamint a finoman kinévelt objektumok már nem számítanak akkora meglepetésnek – ennek ellenére alig tudtam betelni a látvánnyal. Végte- len, fűves-tás dombvidékek, apró kunyhók, vá-

játék javára legyen mondva, hogy 3D-tá-mogatással még P133-on is élvezetes a sebesség.

Az M.I.A. a vietnámi háborúnak mind a tíz évét fölöleli. Pilótákkal négy nagyobb hadműveletből vehetjük ki a részünket. Egy-egy hadműveleten belül úgy 6-7 küldetést kapunk, vagyis míg újoncból leszere-lő katonákká válunk összesen 26 hivatást kell épürel átészelnünk. A játéknak tulajdonképpen fix története van, és minden küldetés előtt video-bejátszásokról tudhatjuk meg, mi az éppen aktuális feladat. Egyébiránt ezek a videók is a "négy csillagos" kategóriába tartoznak; elég ha csak azt em-lítjük, hogy Glenn Wraga – a főszereplő – nemrégiben Tom Hanks oldalán Ryan közlegény megmenté-sén fáradozott. Miután az aktuális "kisfil-met" megnéztük, kö-vetkezik egy konkrét szöveges tájékoztató is, melyben részlete- sebben le vannak írva a feladatok (néhol hasz-nos tanácsokkal megspékelve), és az is meg van említve, milyen fey-verzetre számítha-tunk. A helikopte-rünket és annak fel-szerelését tehát nem mi választjuk meg, ami mondjuk logikus is, hiszen

A kunyhó eddig vettékől kongott – áldásos tevékenységem folytán most már az ürességtől



egy részt ugyebár egy pilóta csak parancsokat teljesít, másrészt pedig adott típusú küldetés-hez adott típusú helikopter dukál.

Maga az akció is viszonylag reális, nem úgy, mint mondjuk a Nuclear Strike-ban, ahol szá-mos célpontot kaptunk – itt egy küldetés egy feladathoz áll. (Leszámítva azt a ritka esetet, ha valamilyen esemény közbeszól, azaz még valami plusz munkát is vállalunk kell.) A má-sik nagy eltérés a Strike fele játékokhoz ké-pest, hogy a M.I.A.-ben a magasságot is szabályozhatjuk, sőt, ez az egyik legton-tosabb mozzanat! Az ellenséges rakéta-kat és lövedékeket ilyen irányú moz-gással tudjuk a leggyorsabban elke-rülni. A helikopterek fegyverzete és mozgékony-sága fajtánként más, és ezt nagyon is érezni. A legtöbbször használt UH-1-es Huey Cobranak például mindkét oldalán ott "fi-gyel" egy-

egy M-60-as géppuska, így csapatszálító heli-kopterek védelméhez ideális, míg a ke-vésbé páncélozott OH-6-os Loach sokkal fürgébb és for-dulékonyabb, és ezért inkább főleg felderítő feladatokra alkalmas. A későbbi küldetés-ekben egyébként repülhetünk még Chinookkal, illetve az AH-1-es Cobrával is.

REÁLIS A REÁLIS: MIT

A helikopterek irányítása nem egy "szimulátor" bo-nyolultságú: csak



A balra látható bázisom a rusnya időjárás ellenére is roppant népszerűségnek örvend az ellenség páncélosai között, de én derékasan igyekszem ezt a nagy lelkesedést lefokoztatni



rosok, folyók, hidak – csodaszépek a tájak, az meg csak a ráadás, hogy harsz kedvünket tá-vol-keleti hangszerelesű zenék fokozzák. Grafi-kailag különösen tetszettek a tavak, amelyek-ben tükröződik az égbolt, vagy nem semmi az esti, esős küldetés, ahol villámok cikáznak át az égen pár pillanatra fénybe borítva a tájat, az esőcseppek pedig szemléletmást olyan szögben hullanak alá, ahogy azt a menetirányunk és a sebességünk megkívánja. A magasból a fey-veres vietkongok és az egyszerű parasztok csak apró kis hangyáknak tűnnek, ám ha lej-ebb ereszkedünk, még a szalmakalapjuk for-mája is jól kivehető. Egy szó mint száz: a M.I.A.-nél még nemigen láttam szebb helikop-teres játékokat. Természetesen mondjuk ehhez igazodik a minimum gépkövetelmény is, de a

Dicső trónok végzett a CoVoy... Ide: kanyar utolsó tagjával is



A híd már nincs túl messze a kon-vójnak, de én közben jelentősen rontottam szerkezeti egységén



lenyomjuk az irányt, és már megyünk is. A rakéták elkerüléséhez használhatunk oldalazást is, de – mint már említettem – a magasság változtatása sokkal gyorsabb és hatékonyabb. Talán a leginkább szokatlan dolog, hogy egyszerre 2-3 célkereszt is van: miközben az oldalsó géppuskákkal írjuk a vietkongokat, a helikopter orrából gránátokat szórhatunk a házaikra avagy az autókra. A célzásnál sokat segíthet, hogy az F5-tel egy közelebbi nézetet is behozhatunk, az F6-F8-cal pedig kipilanthatunk az oldalsó irányokba. Többféle billentyűzetkiosztás közül választhatunk, de lehet saját kiosztást is létrehozni. Ez utóbbit én erősen megfontolandónak tartom, mert például az "A" kiosztásnál valahogy ugyanarra billentyűre tették az emelkedést és a jobb oldali géppuskát.

A játék fő-

VIP-vendégek (Playboy-nyuszi) érkeztek a báztúra – a harci szellem jelentősen javult



NG IN ACTION



menüje voltaképpen maga a bunker, ahol eleinte a videók is játszódnak. A szekrény tetején heverő robusztus rádióval jutunk az opciókhoz (billentyűzetkiosztás, nehézségi szint, grafika), a kisebb, melletti rádióval hálózati multiplayer játékot indíthatunk, a dobozban a már elért kitüntetésünket csodálhatjuk meg, végül a mappára kattintva választhatjuk a küldetések közül.

A mappában hadjáratokra bontva láthatjuk a küldetéseket, pontosabban csak azokat, amelyeket már teljesítettünk, illetve épp teljesítünk – mellettük pedig százalékosan megadva

az elért eredményünk áll. (Az aktuálisan soron következő küldetésnél természetesen ilyen szám még nincs.) Ha kiválasztottunk egy küldetést, a Mission Briefing-gel indíthatjuk. Összesen négy állás hozható létre, ezek közül a felső címkékkel választhatunk. Érdekes még az alsó címke, pontosabban a dögcedula is: ezzel a cheat-menübe jutunk. A játékok cheat-rendszere egészen sajátos: a csalás-lehetőségeket az elért eredményeinkért kapjuk. Amikor vége egy küldetésnek, legalul látjuk kiírva, hogy milyen nehézségi fokozaton milyen eredményt kéne elérnünk; ha ezt teljesítjük, megkapjuk az adott küldetésért a csalást. Értelemszerűen tehát minden küldetéshez egy-egy csalás tartozik, s ezeknek a menüje hívható le a dögcedulával. Csak az a baj, hogy ezek a csalások a még nem teljesített küldetéseknél nem használhatók...

TIPP

Fontos tudnivaló, hogy a játék elején még nemigen kapunk célkövetés rakétákat, ezért mozgó jármű esetén mindig eléje célozzunk – és ez vonatkozik a gránátokra is. A rakéták egyébként a leghatékonyabbak, tartogassuk őket a tankokra. Ha a célpont közelebb van hozzáuk, lejebb ereszkedve gyorsabban tudjuk becélózni, minthogy elkezdene nekünk mondjuk hátrálni.

Az első küldetés még roppant egyszerű: teljes körű tisztogatást kell végezni egy viszonylag békés tőrségen. A radar-erőy térképén citromsárgával vannak jelölve az észak-vietnami hadsereg egysé-

gei, narancssárgával a vietkong, késsel pedig az amerikai erők. A keresgélést talán megkönnyíti, ha a térképet átváltjuk iránytűre (M). Az iránytű egyik mutatója mindig az aktuális célpontot mutatja, míg a másik a haladási irányunkat. (Értelemszerűen a két nézőpontban a helikoptert fogja mutatni. Lényeges, hogy ne ütközzünk össze, mivel ha beakad a rotor, azonnal lezuhanunk. A kísérés már sokkal könnyebb feladat: hiába megyünk előre meg-

Cobra King vs. Viet Kong

tisztítani a terepet, egyes pontoknál a semmiből jelennek meg támadó szándékú konvojok. Ha pedig ilyenkor nem vagyunk a megfelelő helyen a megfelelő időben, már csak rádiócsenddel felel a védencünk a bázisunk keresésére, mi pedig mehetünk vissza fejmosásra ASAP. Mi is az a "megfelelő hely"? Mindig a megvédendő objektum és az ellenség közé kell helyezkednünk, az ellenség ugyanis mindig a legközelebbi célpontra löv. A továbbiakat illetően minden küldetés más és más, ám az iránytű segítségével nem nehéz megtalálni az aktuális feladatot, szóval még ha el is felejtettük elolvasni az eligazítást (vagy esetleg hadilábon állunk az angol nyelvvel), akkor is rájöhetünk, mit kell csinálni.

Ahol például egy szövetséges katonára mutat a nyíl, aki ráadásul még jelzőfényt is gyújt, ott logikus, hogy azt fel kell venni. Ha a küldetés elején egy csapat tengerészgyalogos szállt ki a gépünkől, ott értelemszerűen az ő munkájukat kell segíteni. A gyalogos katonáknak jelzőfényekkel jelölhetjük ki a szükséges célpontokat, s hasonló eljárást kell alkalmazni akkor is, ha helikopteres vagy légi támogatást kapunk. Vigyázat: a jelzőlámpák száma is korlátozott.

ÉRTÉKELÉS

Azt hiszem, az már a leírás hangvételéből is kiderült, hogy szerintem az M.I.A. veri az EA Főle Strike-ot, vagy legalábbis mindenképp ugyanazt a színvonalat hozza. Taktikailag – a jóval egyszerűbb küldetéseknek köszönhetően – meg lehet, hogy alulmarad, de grafikailag kétségtelenül ez a játék a csinosabb. Kinyuladnak és csikorogva kifarolnak például az eltálatl teherautók, majd a robbanások nyomán apró darabok szóródnak szét, a fű pedig elszenesedik – minden részlet a

A két lágpárnás bátran haladhat – takarított előttük az utat



helyén van. Végül a mesterséges intelligenciára is kiterjenek ezzel a példával: először a konvoj többi tagja összetörődik, de aztán az első meglepetésükből felocsúdvá elkezdik szépen kikerülni a roncsokat. Én egyébként az egyszerűbb küldetésrendszer sem sajnálom, mert nem rajongok azért, ha egy meghalás után 30 dolgot kell újra csinálnom.

V.Z.

m.i.a.

GT Interactive/Simis
http://www.simis.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 32MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P900, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Super helikopteres játék – kemény vetélytárs a Nuclear Strike-nak

91%

"Vajon hány jelzött tudnak még az SSI fejesei a General elé kifundálni?" – nagyjából ez a kérdés ültött fel bennem, mikor megpillantottam eme örökbecsű sorozat legújabb darabját. Szó mi szó, kezd ugyancsak hosszúra nyúlni a névsor: Panzer, Allied, Pacific, Panzer másodsorára, s végezetül a nemrég megjelent Peoples General. Na, ez utóbbi darab több szempontból is kilóg a sorból: példának okáért nem a II. világháború vérből történésit dolgozza fel, hanem egy fikatív, jövőben játszódó háborúban tábornokoskodhatunk. Mondjuk a realpolitika az utóbbi időben nem kényeztetette el a software-fejlesztőket, hisz egy esetleges fegyveres konf-

csúnya dolog. Persze a szigorú hangú jegyzékek hadászati értéke relatíve elenyésző, s mikor a kínai páncélosok már az Uralban járnak, a dél-kínai tengeren pedig vídában lövöldöznek egymásra a felvonult flották, a NATO kissé drasztikusabb eszközökhöz folyamodik.

Az egész azzal a mókás eseménnyel kezdődött, amikor Kína betámadta Szibériát. Mindenesetre szokatlant, hogy valaki önként kíváncsodik oda...



Erős szél az Uralban – de a trüfizműs tártása tökéletesen Készíthető talán a Schwarzkopfnak



Nos, valahol itt kerül képbe a kedves játékos, mint a Koreába delegált béke-misszió vezetője. No nem kell megijedni, a hangsúly a "misszió" van, a "béke" néma, mint Psmithben a P...

AZ URALTÓL THAIFÖLDIG

Az első igen kellemes meglepetés akkor ért, mikor megpillantottam a választ-

listának mindössze egyik résztvevője adott. Illetve rosszképp manapság is akadnak, de a Jugoszláv Néphadsereg vagy az Afganisztánban bújkáló terrorista-vezérek "leküzdése" nem túl hálás téma – bár ki tudja, tán egy efféle Slaghter Generalnak is meglenne a piaca... Mindegy, az SSI programozói azért csak ráakadtak egy potenciális hajkeverőre a komoly demokratikus hagyományokkal aligha büszkélkedhető Kína személyében. A történet meglehetsően egyszerű: az ezredforduló után egy agresszív, expansionista kormány kerül Kínában hatalomra, s a gazdasági, politikai, etnikai válságoktól gyötört Órosország már képtelen útját állni terjeszkedésének. A Nyugat természetesen a rá jellemző határozottsággal és éberséggel reagál a fenyegető veszélyre, s szigorú hangú jegyzékekben tudatja a Kínai Néphadsereggel, hogy a háború

ható hadjáratok listáját. Nem kevesebb, mint kilenc különféle küldetés-sorozatnak vágthatunk neki, ami – a Readme file alapján legalábbis – 84 különböző ütközetet jelent. Na, ezt már szeretem! Illetve szeretném, ha a szerzők vették volna a fáradságot, hogy a különféle ütközetekhez különféle térképeket kreáljanak... Mikor már a harmadik hadjáratban köszön vissza Szingapúr jól ismert látképe, az ember önkéntelenül is jelzős szerkezeteket kezd farigcsálni az SSI-managment felmenőiről. Mondjuk a játék az efféle apró kellemetlenségek dacára is kellemes, de ezekre azért kellett volna figyelni. Vissza a hadjáratokhoz: itt a szokásos USA vs. Kína viadalokon kívül akad néhány igazi nyálankaság is, úgy mint az ENSZ békefenntartók vídám szibériai barangolása vagy a világhódító útra induló vietnami horda. Aztán vannak rövid hadjáratok, hosszú

hadjáratok, közepes hadjáratok... egy-valamí viszont nincs: könnyű hadjárat. Nehézség szempontjából a Peoples General valahol ott folytatódik, ahol a Panzer General II. véget ért. Különösen a Kínai Néphadsereg oldaláról idegesítő a játék, mivel a jenki és csatlót perifériáik ezúttal is a totális légifölény birtokában háborúznak, ami igen kinos tud lenni. Persze a másik oldalon sem teljesen rózsás a helyzet, mivel a süsnyákból váratlanul előbukkanó, 18-ra feltöltött, elit gyalogoshadosztályok még a legnyugodtabb NATO-tábornokot is pillanatok alatt az ámokfutás szélére sodorják. Igazából nem is a győzelmek kivívása jelent a Peoples Generalban problémát, hanem egységeink életben tartása. Elég

egy pillanatra légvédelem nélkül hagyni a diadalmasan előretörő páncélosokat, s pillanatokon belül előbukkan néhány helikopter és vadászhajó. Szintén undorító tud lenni, mikor az ellenfél könnyűgyalogsága szépen "átesorog" arcvonalunkon (esetükben nem számít, hogy áll-e ellenfél a szomszédos mezőn), s lerohanja a békésen lődöző tábori tüzérséget. Igaz ugyan, hogy a következő körben rüt sorsra jutnak Rambók, de a veszteség ettől még igen fájó... Természetesen a Peoples Generalra is igaz, hogy a briliáns győzelmek extra presztizspontokkal és (sajna nem túl gyakran) ingyenes kísérleti egységekkel honorálja a főhadiszállás. Mi több, egy-egy stratégiai célpont különösen gyors elfoglalásáért egyéb jutalmakat is kiutalnak szerény személyünknek, úgy mint extra légitámadásokat és fejlettebb egységeket. A gond csak annyi, hogy a briliáns győzelmek kivívása ugyancsak embert próbáló feladat, mivel a gép ezúttal jóval ügyesebben mozgatja csapatait, mint a General-sorozat eddigi részeiben. A szorongatott városokból a gaz A.I. sokszor kivonja csapatait, hogy a csatát egy másik pontján ellenlökésekkel kedveskedjen az előretörő ékeknél. Egy emberi ellenféllel persze még mindig nem ér fel a gép, de azért a fejlődés határozottan érezhető. Egyébként a gép gyakori csapatomozgatásai miatt érdemes a forgalmas útvonalak környékén állomásoztatni egy-két gyalogos illetve felderítő egységet, mivel ezek ki-robán meglepetésben részesíthetik a gyanútlanul utazgató ellent.

DICSŐ HADAINK

Ami a főbb kategóriákat illeti, túl sok változásra senki ne számítson – annyira sokat azért nem változott a hadviselés röpke 50 év alatt. A páncélosvadász egységek teljes használhatatlansága ugyan kellemetlen meglepetés volt, vi-

szont a légvédelem és tüzérség fontosabb a végső győzelemhez, mint valaha. A légvédelem eredendően két részre osztható (sajna a játék nem oszt, úgyhogy érdemes alaposan áttanulmányozni a statisztikákat, hogy megtudjuk, épp mit is szándékszunk venni), úgy mint hagyományos és tábori légvédelemre. Az előbbi úgy 7-10 mező távolságra is eldurrogat, viszont mozgás után nem igazán cselekvőkép – őket tehát szépen pakoljuk szét az arcvonal teljes hosszában és időnként tologassuk előre. A tábori légvédelem jóval szerényebb lőtávval és támadóerővel büszkélkedhet, viszont menetből is képes támadni – így a magára valamit is adó páncélosok nélkülözhetetlen

PEOPLES GENERAL

Szűl nemzetközi összefogás (talán a IV. Internacionálé) eredményeképpen megmenekült az észak-koreai hadsereg további elembeszoró akcióitól



KÍNÁNAK TA

résztvevője. Kis szerencséjével egy kör alatt múltidőbe teheti az óvatlan helikoptereket (lő egyet az ellenfél körében, lő egyet a saját körében, az esetleges túlélőket pedig kivégzi egy jól irányzott légicsapás).

Hasonló a felbontás a tüzérségnél is, bár itt a különbség csak a lőtávolságban és a páncélzatban jelentkezik. Ez utóból amúgy abszolút nem mellékes, mivel az ellenséges arcvonalak mögött sunnyogó nehézlövegek különös előzeretettel ritkítják tüzérségünket, a légi-erőről nem is szólva. A gyalogságnak viszont ugyancsak elkél némi tüzkíséret, így a távolból durrogató tüzérségen

kívül néhány önjáró löveget sem árt összeszedni.

Ami a légi-erőt illeti, itt már komolyabb változások történtek: ugyanis megszűnt. Illetve nem szűnt meg, csak épp nem mi irányítjuk közvetlenül – a Panzer General légimarsallal kénytelenek beérni néhány harci helikopterrel. Légitámogatást persze bármikor kérhetünk, ilyenkor egy meghatározott mennyiségű (s körül-körre csökkenő) légitámadáspontból gazdálkodhatunk. Összesen négy különböző légitámogatást kérhetünk: felderítő-repülést, léghátrítás-elleni bevetést, közvetlen légifedeztet egy hexa környékére valamint légicsapást. Az első opció alighanem magáért beszél, bár az ellenfél légvédelme természetesen a felderítő-repülőket sem kíméli, úgyhogy nem árt némi óvatosság. A léghátrítás-elleni támadás igazi "visszanyal a fagyi" lehetőség, mivel az ellenfél légvédelmi egysége ilyenkor erejének csak töredékével harcol, míg vadászbombázóink aratnak. A gond csak az, hogy a környéken állomásozó egyéb légvédelmi egységek épp oly eredményesen lövik repülőinket, mint eddig. A rutinos tábornok urak épp

Dicső hadainak valóban ékessége ez a páncélosok. A közpén figyelő Leopard személyzetének nagypapája pedig már járt is erre a Panzer Generalban



ha vissza nem térő lehetősége – ehhez aligha szükséges különösebb kommentár. Egyébként nem árt légierőnket feltő gondolni az ellentől, mivel az elvesztett gépek igen kártékony hatással vannak légitámadás-pontjainkra – szóval a kamikaze bevetésekkért hosszú távon igen nagy árat fizethetünk.

A légi-erő kapcsán még érdemes megemlíteni az "Air Superiority" mutatót, ahol is megsemmisíthetjük, épp ki birtokolja a légi-főlényt (s természetesen azt is, hogy mekkora ez a légi-főlény). Mondjuk leg-

Oh, a napfényes Szibéria! Páncélosaim bundabugyit vételeznek, és indulunk is!



– csak épp az áruk is jóval magasabb. Zárszóként megemlíteném még a kiegészítő képességeket is, amiket épp úgy vásárolhatunk meg csapatainknak, mint az előző részekben a járműveket a gyalogság számára. A helikopteres kiegészítő csapatoktól az extra légvédelmen át egészen az utaszköz terjed a skála, az efféle kiegészítőkkel alaposan megtuningolhatjuk dicső seregünk ütőerejét.

MÉLTÓ UTÓD

Alig hiszem, hogy a fenti kijelentéshez túl sokat hozzá lehetne fűzni: aki a Panzer General és népes kompániája előtt kellemes órákat töltött el, az aligha fog a Peoples Generalban csalatkozni. Egetrengető újdonságokra ugyan ebben a játékban sem leltem, ám a maga műfajában még így is a legjobbakká közé tartozik. Kár is tovább ragozni a témát: a megszálott stratégiák számára kötelező darab, ám a mezei halandók inkább a Populous 3. felé kacsingassanak...

T.J.



No lám! Egyszer még a kínaiak is elfegynek!

ezért mindig egymás hatótávolságán belül hagyják a különféle léghátrító löveget/járműveket, mivel időnként a gép is megpróbálkozik efféle sportszerűtlen akciókkal. A közvetlen légifedeztet a lehető legveszélyesebb akció: ilyenkor légierőnk állandó felügyelet alatt tart egy mezőt, s minden közelbe merészkedő (2 mező) támadóra csapást mér. Ez eddig jól hangozhat, ám: a) az ellenfél tábori légvédelme különös előszeretettel vadássza le az egy helyben rostokló gépeket, b) mivel a legtöbb ször mi vagyunk a támadó fél, a dolog abszolút nem éri meg a kockázatot. S végezetül ott van a légitámadás so-

bbátszór csak az a kérdés, hogy az amik épp 80 vagy 90%-os főlényben vannak, mindazonáltal a kellőképp paranoiás lelkek az ütközet előtt akár "vehetnek" is egy keveset presztízs-pontjaikból. Érdekes lehetőség, de én figyelő szememet valahogy mindig inkább a páncélosokra vettem... A légi-főlény igen nagymértékben befolyásolja, hogy mennyi légitámadáspontból gazdálkodhatunk, de meghatározza a helikopterek gyorsaságát is. Magyaráz az ellenfél vadászgépei elől laposkúszásban bujkáló Hukomok kevésbé gyorsan közlekednek a csatátér felett, mint az állandó védőkíséretet élvező Apache-ok.

Hopp, nem szóltam még az utánpótlásról, holott ez úgyszintén változott a Panzer II-höz képest. Harc közben például csapataink feltöltése teljesen ingyenes, ám az újonnan jöttek rendkívül lepassztják az egység tapasztalatát. Elit utánpótlást "természetesen" nem

people's general

Mindscape/SSI

http://www.peoplesgeneral.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P166, 32MB RAM, 8xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, 2MB videokártya, Win95

A Panzer General még Tigrisek nélkül is élvezetes darab

88%

VAN A FEJÉN!

Nem tudom, egyesek miből gondolják, hogy aki rádió irányítású kocsival akar játszani, az egy PC előtt fog ücsörögni – de mindegy, ezt most inkább ne firtassuk. Tegyük fel, hogy vannak ilyen emberek; már pedig ha ebből indulunk ki, akkor egészen biztosan lesznek, akik lecsapnak a Gremlin-féle Buggyra.

Egy rejtett átjáró, masalygós gumilabdával, aki vidáman kilapítja az arra görülőket



Ez a játék elég távol esik attól, amit hagyományos értelemben autóversenynek szoktunk nevezni: sem az autók, sem a pályák nem olyanok, mint egy komoly versenyenél. Ezúttal játékautókat fogunk irányítani, és ez nem csak abból derül ki, hogy egy antenára fityeg minden egyes kocsi hátulján; a járgányok teljesen másképp viselkednek, mint az igazi társaik. Fürgén bukdácsolnak, eszeveszettül rugóznak, iszonyatosakat ugrálnak, és persze sosem törnek össze.

Bonus Area!!!
Phantom Dash



A versenyek tengerparton, mezőn, vagy épp egy modern városban zajlanak – mint az a felsorolásból is érezhető, a pályák is mesterséges hangulatot árasztanak.

A játék "menüje" szintén nem mondható szokványosnak. Miután kiválasztottuk a buggykat, rögtön egy folyosóra kerülünk, s a kocsit irányítva válogathatunk az üzemmódok közül. A folyosóról teleportok repítik a játékost a megfelelő üzemmódok-

Egészen sajátos "menü" a pályaválasztás labirintusa



hoz: a két különböző nehézségű Challenge módnál három másik buggyval vehetjük fel a versenyt, az ún. Track Attack mód pedig egy egészen érdekes lehetőség a pályák felderítésére. A pályák bejáratát egy gyűrűs elrendezésű labirintusban helyezkednek el: középen van az állásmentés kabinja, s ekörül helyezkednek el – kifelé haladva – az egyre nehezebb helyszínek. (A kimentett állást visszatölteni a főmenü Load parancsával lehet.) A játék 17 pályája több csoportra van tagolva, mely csoportok között

gósíthatunk. A különböző extrákhoz megfelelő sorrendben kell összeláncolni az ikonokat, azaz a megfelelő kapukon kell sorban áthaladnunk. Például ha egy narancssárga, majd egy piros kapun megyünk keresztül, néhány másodpercig tartó turbo lesz a jutalmunk, míg ha egy zöld, majd egy narancssárga kapun megyünk át, rövid ideig féltelölhetünk bárkit az utunkból. Ezen a két dologon kívül van még időkimerevítés, aminél elhúzzhatunk a többiekől; vasta-

Tengerparti csendélet; balról Hepe, jobbról Hupa



HEPE ÉS HUPA Buggy

utakat, sőt teleportokat tárhatunk fel, melyek révén új helyszínekre juthatunk, s új titkokat találhatunk. Az ilyen bejáratokat általában rejtett kapcsolók, esetleg speciális kapuk nyitják, szóval a felkutatásuk nem kis fejtörést tud okozni...

Nát kérem ilyen játék ez a Buggy. Nem mondhatni, hogy tucattermék, de azt sem, hogy valami kiemelkedő alkotás. A program ugyan felhasználja a 3D-kártyák tudását, és tulajdonképpen van benne minden, ami kell – még osztott képernyős és hálózati (network) játékok is –, de mindezek ellenére mégsem áll szándékomban odákat zengeni róla. A mesterkelt helyszínek és a színpompás autók valahogy nem nyerték meg a tetszésemet, az újfajta üzemmódnak meg végül is nem sok értelmét látom. Mivel durva negatívumot tehát nem tudok megemlíteni, egyetlen szóval fogalmazom meg a véleményemet: almas.

Vári Zoltán

Az extra méretű pacskorokkal lapvályos talajra tévedve sem csökken az észrevet sebesség



az átjárók csak

akkor nyílnak meg, ha a korábbi szinteken már mindenhol megszereztük az aranyérmét. Miközben nyitogatjuk a pályákat, mellesleg új buggykat is kapunk. (Menet közben bármikor válthatunk kocsit – ehhez is van egy külön teleport.)

Az első dolgunk tehát, hogy feltárjuk az átjárókat. Ahhoz azonban, hogy mindenhol elsőnek érjünk célba, nem csupán a pályák vonalát kell megtanulnunk, hanem a futamok közben felbukkanó kapuk használatát is. Minden egyes színes kapu – ha áthaladunk rajtuk – egy adott színű ikont villant fel a játéktér aljánál, s ezeknek az ikonoknak a segítségével extra energiákat moz-

gabb kerékbrons, ami növeli az úttartást; szellem mód, melynél átmehetünk az üvegeken; és végül kopter mód, minek hatására az autók a magasba emelkednek. Az utóbbi extrákhoz már több szín szükséges, ám a sorrendet nem nehéz megjegyezni, ugyanis az első szín aktiválása után a gép mindig egy villogó ikonnal jelzi, milyen kapun kéne következnie átmennünk. (Gyakorlatilag tehát csak annyi kódsor van, amennyi szín, vagyis – az egyszerűség kedvéért – a kezdő színekhez lehet társítani az extrákat.) Ha egy új kódsort akarunk kezdeni, és a régit törölni akarjuk, az Áltót lenyomva (egyes játékos esetén) törölhetjük a már aktivált színeket.

Új játék indításakor (New Game) a Track Attack mód teleportja még zárva van, s majd csak az első három pálya teljesítése után nyílik ki. A kettes számú Challenge mód még később tárul fel: csak miután az el-

buggy

Gremlin Interactive
<http://www.gremlin.co.uk>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P166, 16MB RAM, 4xUD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Egy átlagos autóverseny néhány érdekessége, de érdektelen újítással

71%

CINKELT LAPOK

REDJACK

A történet elején tehát hősünk szirti sas módjára fészkel a tengerparti sziklán, és álmódzva meleg a kezében tartott palackban levő hajóra. Amíg a készült listája leperog, végük utunkat a falu irányába, és térünk be az első, jobb kéz felől eső házba, a Dove család rezidenciájára. A bokrok között a derék arab nindza hűségese árnyékát követi lépteinket, és ha elég sokat tekerünk az erdőben, méretes szabályjával szépen fel is arabol, akarom mondani: darabol. Nickék házában a belső szobából hamarosan előkerekeng a mi kedvenc bátyukánk, és rövid cserevesz kezdetét némi családi problémáinkról: míg mi nyugodtan lófrálunk ide-oda, ő keményen dolgozik a ház körül. Ettől függetlenül asszonyipajtás lépett a kováccsal. Szerinte epp itt az ideje, hogy beálljunk valahova dolgozni. Ideális munkahely lesz például az üzbölen horonyzó kalózház, amelynek kapitánya viszont a sőtlesben horonyzott le. Bár nem világos az összefüggés, hogy ugyan mitől jönné vissza az asszonyok, ha mi felszaporunk kalóznak, de mindegy – ebben nem csinálunk családi botrányt.

A falu lőterén (lévén ez az egyetlen torj) találjuk Üllő ur, azaz a kovács műhelyét. Szerinte ugyan a tökéletes karrier nem a kalóz, hanem a kovács (már csak azért is, mert a lányok a nagydarab, hűdös fiókákál kedvelik a legjobban), mindenesetre annyit megtudunk tőle, a sárban vídmokkó kapitány megrendelt tőle pár kompelt fegyvergenerált, valamint nyhe félteknységgel a hangjában azt is közli, hogy Elizabeth beszélni szeretne velem. Volt sógornőnk kicsit arrébb álldogál. Természetesen ő is a családi szennyeszt húzza elő: kedves papája nagyobb pénzösszeget vett kölcsön, majd a visszafizetés helyett inkább úgy döntött, hogy megter Teremtőjéhez. A gonosz hitelezők most tőle akarják visszakapni a pénzüket, ráadásul adómentesen. Sajnos egyetlen vagyon tárgyára a ház, ahol időt lakott. A MI házuk. Így tehát egyetlen reménye már csak abban van, hogy beállunk kalóznak és vagyonos embereket visszatértesse kisegítőnk némi összeggel. (Korrek: baba: vagy adjunk neki pénzt, vagy elárvereztél a házuakat.) Egészen "véletlenül" zörös előlethetől valahonnan ismeri a kapitányt, aki momentán munkakerőhiányban szenved, utolsó útján ugyanis munkahelyi baleset érte a legénység néhány tagját.

A tor földalattán az onyán fénylős halkucpeccel csevegvehetünk egy sor hallejék lecsapódásának szépségéről, a módon pedig találkozhattunk a hajóra rakódó legénységgel. Be-ne igen költözök hangulatban van ("bűdös kis személtádnak" titulál bennünk), ami egyaránt köszönhető annak, hogy már vagy két hete nem rabolt ki senkit, valamint Elizabeth sógor-

na bennünket, közelebb lép Cross, a tetovált néger lődős, és figyelmezteti, hogy a kapitány le fogja csuktatni, ha brit polgárokat inzultál. Crossnak szimpatikusak vagyunk, és szeretné, ha beállnánk hozzájuk, de ehhez csak annyit tanácsos szolgá, hogy ne soha ne fordítsunk hátat Bone-nak.

Most már épp itt az ideje, hogy meglátogassuk a falu végi kurtá kocsmát, illetve benne a kalózk főnökét. Justice kapitány sajátos szörzete alapján már ismerős lehet az introból: egykoron a Brethren tisztjeként szolgált Redjack kapitány alatt. Justice kapitányunk első számú problémája az, hogy Lyle nevű tengerésze valahol eltűnt a szigeten. A másodikról már értesültünk, és ezen segítünk. Kalóznak viszont nem vesszünk fel akármilyen szakmunkás bizonyítványt ugyan nem szükséges, kard és a vívásban való jártasság viszont igen. A kalózmester-ség legalább olyan veszélyes, mint az üzbölen üszkő cipa, tehát némi kurázsiról is tanácsosnyságot kell tennünk. Az erkölcsi bizonyítvány helyi változata úgy ér, hogy mielőtt idebe lésszük a fentebb említett cipát és erőltet valami tárgyi bizonyítékot is bemutatunk. Mindezt napszállig, mert a közelebbi víhar elől a kapitány színterrel mielőbb elhajozik.

Mielőtt visszatérnénk a faluba, vegyük magunkhoz a sötét mögötti szűnőbő a patkányemreggel telj üveget. Boldogok halakoc: barátunk szerint a kard beszerzésénél ideális hely a kovács, de pacalista lévén nem tud segíteni bennünk a vívás művészetének elsajátításában. Cápáigyeven viszont otthon van, mert rendkívül utálja őket: mindig a legjobb halakat zabálja fel. Kaphatunk tőle egy vödör hajfelet, ami ideális eszköz egy cipa ligyelmenél felkeltésére. A kovácsnál lehagylók intok várhat: egy új kardot egy fél alatt szállít le, mára már egy élesítést sem tud beállítani. Cápavadászunk sem tud illetékekkel szolgálni: egyszerűen lelétközött egy krockodill, de az azért egészen messzire... Kard beszerzésének helyétől viszont melegen ajánlja a világhírtörténelem alatti egykori kalóztanyát. Irány tehát a torra, a móló mellett.

A sárkóban levő csapóajtón ereszkedünk le az alagsorba, ahol egy ódon ládában egy komplett lufeló felszerelés vár bennünk: egy kard, egy pisztoly, valamint egy levél a távoli múltból. Szerzője bizonyos Jack Redding, aki akkor épp 11 éves volt, telve tervekkel miszerint ő lesz a lengerek legrettegettebb kalóza, aki kirabol mindenkit, megöl mindenkit és levágott fejekkel díszíti hajóját – az különösen vonatkozik azokra, akik betérnek a tanyájára. Az utóiratban meg kifejezi, hogy ne piszkáljuk a cuccat, valamint

jobb kerülni a nőket. Kalóztanyához kalóz is dukál: mihegyt lecsukjuk a láda fedelét, meg is jelenik egy szimpatikus darabjuk. Őt is munkahelyi baleset érte, és már

KLINGON HONOR GUARD

A cheateket a Tab megnyomása után adhatjuk meg:

ALLAMMO	– maximális lösszer
BEHINDVIEW 1	– külső nézet be (0-vál ki)
FLY	– repülés (kikapcsolás: WALK)
GHOST	– át lehet menni a falakon
GOO	– isten mód
HIDEFACTORS	– eltüntet az összes szörnyet, fegyvert és tárgyat
INVISIBLE 1	– láthatatlanság (kikapcsolás: 0-vál)
KILLALL <szórn>	– kilirtja az összes <szórn>: nevű szörnyet
KILL PAWNS	– kilirtja az összes szörnyet
SLOMO <szám>	– sebesség beállítása (normál: 1)

egy jó ideje itt "lábatlankodik". Egykoron a Brethren tagja volt és hosszú történetbe kezd Redjack kapitányról, ami némileg kiegészíti az introban látottakat. Miután vídám magukhoz szöritőtték Cartagena városában a kincset, csapdába ejtették őket a spanyol gályák. A

szajrét ugyan sikerült megmeneteln, de a legénységéből csak tízen tudtak partra evickélni egy lakatlan szigeten, a súlyosan sebesült Redjackkal. Mielőtt végképp lehunyna a szemét, előkötözte a kincset, és úgy végrendekezett, hogy lemessék el a szigeten, hogy örökké láthatssa félig elcsilllyt hajóját, és találják meg az árulót. Tizenöc év elteltével a Testvériség újra egyesült föl. A Brethrenből viszont már csak nagyon kevesen maradtak, hogy ezt megtegyék. Ennyi a történet, mehetünk cipára vadászni.

Erre tökéletes hely a félreész kis öböl, pont szemben Nicholasék házával. (Továbbmenni az erdőben még mindig nem túlzottan egészséges foglalatosság.) A parton találkozzunk az éhes, szomjas, valamint meztelias Lyle alkalózzal, akit már szintén láttunk egy vídában – akkor még tizérként. Elsőre ő is meglehetősen gorombának tűnik az erre settenkedőkhöz: először szót is akarja rignál megfélelő testtájának, de aztán a cötetség miatt úgy dönt, hogy elnapozja ezt az inzultust. Szomoróan hallja, hogy nincs nálunk kaja, azt viszont örömmel, hogy a kapitány már csak rád vár, hogy kiváthasson. Cápavadászathoz kölcsön fogjuk venni Lyle csónakját. Az öböl közepére evezve feltekeredezük, hogy a haltejeknek kívüli egy csónak is kiválóan alkalmas a cipa figyelmenél felkeltésére, aki igen vídám ebédet rendez a csónak egykori utasából. Miután visszatértünk az utolsó állást, célszerűbb lesz előbb zsezsített csaltit készíteni (a ládát kinyitva öntünk a méretet a halfejes vödörbe), majd mielőtt csónakba szállunk, ha jutsuk is be a vízbe. Ez a menü kicsit meglekíti a cipa gyomrát, mert mire visszavezünk a partra, addigra már a lövényen pihen. Sajnos fotóaparát momentán nincs nálunk, így tehát a sikeres cápavadászatot egyik fogával kell majd a kapitányunk bizonyítotnunk. Ahogy visszaszörlőnk az özből az erdei út-

benne van minden – lévén ebben a játékban mindenki nemcsak foghjas, de kancsal is, én inkább azt javasolnám, hogy azt figyeljük, honnan akar vágni, és az eget úgy mozgassuk, hogy a pengék keresztbe az ellenfelét. A második lecke a támadás: az egérel mozgatjuk a kardot, és a katinálással oda vágunk, ahova a pointer mutat. A harmadik lecke igen elmés darab: Lyle rumusvegőket hajlít felénk, és a kurzorgombokkal kell ide-oda hajlogatni előlük. Ha nem nyomjuk egyik gombot se, Nick visszajárog közpé. (Egyébként ez a legidegesítőbb lecke.) Ha valame-

lyik leckét a vízben végezzük, akkor már eleve elrontottuk, de célszerű lesz addig gyakorolni mindegyiket, amíg Lyle "átközöttül jónak" nem monósti a teljesítményünket. Ezek után a Let's Fight ponttal a "éhes" harca hívhatjuk ki, ami egyben visszaként szolgál. Ha Lyle elégett az eredményével, azt úgy jelzi, hogy a kapitányhoz küld bennünket feltevére. A bárbán mondjuk a kapitányunk, hogy elhúzzuk a cipa fogát és megküzdőtünk kardjakkal a víztől Lyle komával. Már is a legénység tagjai közé tartozunk, és a hajó azonnal felszedi a horgonyt...

A fedélzetten első dolgunk egy apró tomasz: hűségét kell esküdniünk a kapitányunk, aztán körbesétálhatunk. Cross kalózával, a néger meteorológussal elmés beszélgetést folytathatunk a különféle mágius történetekről, például arról a ronda felőről, ami minden bizonyal cselekedtségünköt követi. Kiölni felhívja a figyelmű főnöke, az Ezralé nevű jósnőre, aki rokon sakkban dolgozik: ő nem az időt jósója, hanem a jövőt. Hamarosan találkozhattunk vele Port Royal kikötőjében. A ládázfelzetn alájban posztoló Bone még mindig nem rajong értünk különösebben, vele szemközti viszont megismerkedhetünk a legénység új tagjával, "Sullivannal". Az időzójel természetesen annak szót, hogy Sullivan nem is annyira Sullivan, mint inkább Anne – vagyis egy ifjú hölgy, álműhábas (csodálkozom is volna, ha a játék szerzői nem ítélnék nekünk egy partmet valahonnan). Mivel a lány roppant jóképművel talá bennünket, fel is

tedi a lőtkét, meg azt, hogy Bone nem szeret bennünket. Ez eddig sem volt különösebben nagy titok, az viszont új fellemény, hogy jóakardni a kifutás előtt fellespáncsolt a hajóra a Blackbeard féltámadásból kettőtől, továbbá be Bone a kapitányt is meg akarja ölni, nem-

csak bennünket. (Illetve – mint hamarosan kiderül – mindenkit meg akar ölni. Korrek: úgy: minak annyit la-catacáznál?) Mint a nála levél levél is bizonyítja, szegény Annának szintén nehéz gyermekkorra volt, mert mamának nem túl jól választott férjét magának. Talán ennek köszönhető, hogy beleszeretett egy másik úrlemborba, aminek Anna lett a következménye. Sajnos a kedves mamát egy balesetben elhunyt, így Anna most az igazi apját keresi, és a jövedelmefőző mellett azért is áll be árúháshoz kalóznak. A többiek ugyan feltevének a legmagasabb árba, ha megtudnák, hogy nő, de az ezm zavarja. Elsősorban bosszút óhajd állni, ha pedig ezközben marad szabad ideje, segíteni is fog nekünk. Az első fedélzetten Lyle-lal szintén érdemes hosszasan (több-ször) beszélgetni, lévén a Brethren egykori tagjaként hosszú történeteket tud mesélni Redjackról és vídám kompánijáról. Igaz, ezek az utóbbi időben jelentősen megfogylatkoztak (néhány bérlygós eltaraktatja őket, és levégia az egyik karjukat) – a már eddig megismeretünk kívüli már csak Blackbeard kapitányt ismeri. ő a példaképe, és minden vágya egyszer a parancsnokságá elatt



MISSING IN ACTION

A játékban az F1 megnyomása után egyaránt adhatunk meg cheateket a Mission Roomban vagy játék közben:

Mission Room:

MIA LEVEL	– az összes lehetséges küldetés választható
MIA MEDAL FULL	– az összes kintüntetés (a Medal nagy M-mel!)
MIA GOTO <szám>	– küldetés kiválasztása sorszámi szerint

Játék közben F1:

MIA DOG	– isten mód
MIA SCORE	– eredmény
MIA PUPPY	– örökélet be/ki
MIA DAVE	– örök lösszer

szolgáin. Miután mindenkiel kiscsevegőt magunkat, úgyhöz leckésztünk a kálárlételeiből, értitől társaságit. A Lyle melletti ágyával el kell sülyesztetnünk nagy cölhöz, valahogy készenléte, mint a Monkey Islandben. Minden hajót hársonkét eltalálnak. A tréning végetével menjünk a kapitányhoz, akit akkor már a kabinjában találunk. Justice főnök szintén mesél meg egy-két sort a Brethrenről, kifejezően a hajóval az utána mászkáló bányászok ügyéről, továbbá azt, hogy a navigációtól kezdve meg egy csomó dolgot meg kell tanulnunk. Erre most még lesz szükség, mert az út további részén lesz a kálárlétele szépségeiről a videóban értesülünk, és a hajó nemcsak a befutó Jamaica fővárosát, Port Royal kórhözébe.

A CD-csere után a kapitány másnap reggel mindenkiel kimenő engedélyez, sőt, meg adja nekünk az óráját is, hogy pontosan visszaérjünk tízre. Hát ez rendes gyerek. A legénység többi tagja nem mutatása biztat, leszámítva természetesen Bone komát, aki megcsúgja, hogy ő is ismeri azt "Sullivant" titkát, és be fogja köpni a többieknek. Alkalmassit már tényleg fejbe ütni ezt a fickót. Mivel ennek még nincs idő az ideje, nézzünk szét a városban. Találunk egy csomó angol katonát, egy mérés kis embert a börtön előtt, aki nem szereti a falozást, és természetesen Ezralle, a néger jószág indítja a síkator végére. Az üveggyömbök közötti különféle jószágok kapnak a nem túl riasztó jószágok illetlen: ha nem látod, hogy vele szemben üldögélnek, azt hinni, hogy már halottak vagyunk. Egyébként meg ha meg akarjuk tenni a minket süjtő átkot, akkor legelőszerebb megke-rezni azt, aki az átkot kimondta ránk – valamelyikünk szépen meghal. És az így el is van intézve. A "hasznos" láncosok után meg megnézhetjük a jövőt (vagy a múltat): ez nem világos még a jövőnek sem) az üveggyömbben: néhány spanyol hadihajó horgonyoz a Lizard Point kikötőjében, és látjuk, amint Elizabethek és Jake bécikálnak elhurcolják a katonák, miközben a város szép csendesen porig ég... Ezralle azért valami jót is lesz velünk: ájnyit egy zöld és egy lilát követő tartalmú üvegcsét, amelyben élénkítő orvosság van: ha kőrcsönök Niek erejével az üvegcsék tartalmát, a lila gyöngyöt a sebeit, a zöld pedig erőt önt be a kardforgatásához. Egy-egy harcban ugyan csak 2-3 töltet van bennük, de szerencsére minden újabb összecsapás feltöltődik. A jószág még egy kérdést engedélyez, aztán ellátunk egy füstfűthetőben (ez egyébként többek érdekes szokása a játékban).

Visszatér a sikátorba Justice kapitányba botlunk, aki gyorsan elhagyott bennünket, mert személyes találkozás van egy régi jóbarátjával. A "jóbarát" nemcsak a megérkezés a légtérben két bányászok képében. A kapitány befűti nekünk a sarokban álló hordók közé, és megpróbálja a puszta kézzel felvenni a harcot, de az egyik jancsár a háta mögé kerül és keresztülidő a kardjával. A következő csapás után pedig dala-dalmasan emeli magához a levágott kezét... Erre Niek juttatban felbőjt egy hordót, és így kénytelen lesz ő megkínálni mindkettővel. Szerencsére külön-külön, ráadásul nem nagyon bírják a kőképzést, és előbb-utóbb eltűnnek egy füstfűthetőben. Némi kellenemlése következik: két strázs és a gonosz kis prefektus rátárlának a megcsunkított teteme, és minket is felfedeznek a sikátorban. Kérhetjük mondjuk az ügyvédnek, vagy elmondhatjuk az igazságot is, egyiket sem mossuk ki magunkat. Különösen azért nem, mert Bone személyében megjelenik egy "szentmúrt", és mint Lanton Justice kapitány első tisztje lantja, hogy mi ottunk meg a kapitányt. A morcos prefektus ráadásul megtalálta nálunk a kapitányt, ami mint látni bizonyítottan azonnal le is fogja látni, minket pedig bekísért a börtönbe.

A cellából elmesésvetést folytatunk vele az előtérben álló fénysugár: csodaszép akasztás lesz másnap reggel a polgárok örömeire, ami teljesen biztos – mióta a részeges előjött kirúgták, azóta meg senki nem szűkített meg ebből a börtönből. Idővel elborul a kedve, és az azt fenyegetjük, hogy ha nem fogjuk be végre a szánkat, akkor véletlenül ránk fogja az egyik muskétát, amikor vé-

lelünk éppen elsűti. Forduljunk tehát a szomszéd zárká lakója felé, akit Jézusnak hívnak, és Jézus fia. (Patinás egy család.) Ezenkívül Cartagenából származó spanyol kalona, aki az alkirály hajóján volt egykoron tengerész, és az alkirály parancsára részt vett Lizard Point feladásában. A legutóbb lakó bennünket a városban, de a mutatószabakat magukkal vitték, hogy eladójuk rabslógnak. Szegény Jézus ugyancsak ártatlanul csúszott ide, minden bizonnyal azért, mert valamelyik okból a spanyol kalonát mostanában igen népszerűnek a brit gyarmatok. Ha megérjük neki, hogy kiszabadulásuk esetén magunkkal visszük, akkor meg kizsáradunk belőle pár információ, és mellesleg megjegyzi az is, hogy a korszaknál zörgőve az ablakcsón jelezhetünk az utcára. A korszát az asztallapot felhajtja talájk meg egyebé evőszközök társaságát, és valóban: mihiely megkondgaltj vele a riasztó, megjelenik a felmentő sereg Anna személyében. Mosta magával a menekülő kísérletet is. Egy üveg rumot. Egy pistolyt ugyan jobb lett volna, de Anna szerint nem árt, ha az ember részeg, amikor akasztani viszik. Nagy-szerű. Kár, hogy a rum az éles szemű prefektus azonnal elkobozza tőlünk: az ellátéknak nem engedélyezett a pi-ka. Szőlünk neki, hogy szomszások vagyunk, és máris látjuk a választ, hogy Port Royal BTK-jának mely paragra-fusának mely cikkelye mondja ki, hogy ez most már az ő rumja. Ettől egyébként öt-le-től is támadnak: letelepedik az asztalhoz, maga-ba szőlő jelentőse számú kortyot, aztán edesdesden hortyog. Hajtsuk fel megint az asztallapot, a ka-nállal lazítsuk ki a falban az egyik követ, majd miután felvetjük a muskétaszállványt fele. Egészen véletlenül az egyik muskétát leveri a foglár asztalára akasz-tott szögöt, és – szintén egészen véletlenül – az pont a zárkánk elé hullik. Nem egészen véletlenül magunkhoz vesszük, és kiengedjük magunkat. Először is vegyük ma-gunkhoz a holminkat tartalmazó ládát a sarokból, majd szerezzünk valami legyvert: például a pistolyt a prefektus asztaláról. Nm, ez utóbbi nem is olyan jó ötlet, mert hirtelen félrezen részeg álmából, és ijedetten melbe lö-bennünk. Lépjünk le inkább az ajtón. Nm, újabb rossz ötlet: most az ajtó előtt álló strázsá lö mellbe minket. Egyébként is megérjük szegény spanyolunk, hogy ma-gunkkal visszük, ha sikerül meglegnyük. Mielőtt kimen-nénk tehát beszélgünk vele, és engedjük ki a zárkából. Az őt így őt fogja melbelőni (bocs, Jézusn, igazán nem is gondoltam volna...), mi pedig meg-kerdjük a kilőrést a városból. Neficás kardot és pistolyt ránt (mondtam, hogy hadd a ládát is!), és egy újabb akciórejtés következik: az itt-ott felbuk-na katonákat kell lepufoztatnunk három felvonásban. A golyóval nem kell takarékoskodni, ellenben nem árt nemcsak jobbra-balra, hanem néha

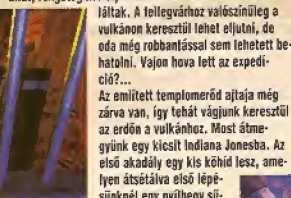


feléle is nézni. (Egyébként ennél a részén nincs kinn a sérülésjelző, sróval lehet, hogy nem is lehet meghalni – mindenesetre nem árt még a börtönben meneni eljegy.) A menekülési manőver hár felvonásból áll, és mihiely talávkanyk rajta, Justice kapitány morcos legénységébe botlunk. Bone egy akkora jóbhorgolt vor a képünkbe, hogy rögtön elsőfőteiek plőtűnk a világ...

A nyílt tengeren tréjk megunkhoz, a fővárosba közté-ve. Justice kapitány jóbőreie sanderülével az első tisztből bíróság avanszál Bone bejelenti, hogy a rög-tőlőtel bíróság azért gyűjt össze, hogy kötet álltal ha-lára téjjen bennünket, és egyből ki is nevezi magát bí-rónak. Cossnak nem tetszik a jogszoálgatásnak ez a kis-sé egyikük volta: ha Bone egyben vádló is, akkor in-kább ő, az zavart meteorológus lesz a bíró. Bone felsó-rolja búneiket: lopás, dezertálás, és szerrelet kapitá-nyunk meggyilkolása. A kedves kis Anne megpróbál vé-delelmbe hozni bennünket, de Bone a búnyajstromunkhoz meg azt is hozzáteszi, hogy tudunk Anne titkárát. Lyle ezen nagyon röhög: mindig is tetszett nekik "Sullivant" lábál, és ez kisssó olyan furcsa érzés volt neki... Minden-

esetre nem hiszi, hogy megöltük volna a kapitányt, és egyébként sem hajlandó Bone parancsnoksága alatt szolgálni. Bone koma ragaszkodik az akasztáshoz, de Lyle és Cross úgy dönt, hogy megkényörüknek rajtuk: Anne társaságában vigye hajtának bennünket egy lakat-lan sziget közétében. (Kisül ugyan soványka, de azért csak eteliek majd az idő...) A

Miután Annusával kiüvendeztük magunkat, hogy azt is megúsztuk (a szó szoros értelmében is), ugor-junk el a fővenyőn edzőtől álógdó deszkaládához. Igaz ugyan, hogy a lakat zárva van, de valaki előzéke-nyen nekításmáztott egy palcsért. A ládából egy hatalmas fűvoka (most még nem látszik, hogy az, de majd később kiderül róla), valamint egy levél kerül elő, miszerint a láda tulajdonosa egy múzeológus, aki vélet-lenül tévedt hajójával erre a lakatlan szigetre. Megöb-bent lefedeztetett lett: a szigetet egyszer valamikor az őt indióknak lakhatták, rájuk utal a parlon emelkedő templomerdő, ahol egy igen várszomszák, a görög mitoló-gia és a tengerészművek Krákjából (hatalmas polipszerű állat, rengeteg karral) hasonló istennek emelt ottár tá-láltak. A templóvárhar valószínűleg a vulkánok erejétől lehet eljöl, de oda még robbantással sem lehetett be-hatolni. Vajon hova lett az expedi-ció?... Az emiitelt templomerdő ajtaja még zárva van, így le kell vágjunk keresztül az erdőn a vulkánhoz. Most dőme-gyünk egy kicsit Indiana Jonesba. Az első akadály egy kis köhéd lesz, ame-lyen átsétálva első leje-sűnkél egy nyíltgöy sü-vít el az orruk előtt. A második lépésnél érkezé már szépen megfigyenne a nyakunk-ban, tehát előbb ki kell kapcsolnunk ezt az analóg biztonsági berendezést. A feladat roppant bonyolult: a héli elején lévő te-mezsoponyt úgy kell forgatnunk a két fejet, hogy a csukott szigetek legyenek rajta. A bejárót egy hatalmas gránitdarab tora-szolja el, kinyitásának a módja a mindkét oldalán megtalálható elmesé logikai felad-vány lesz. Nici a sziklatól bal oldalára áll, Anne pedig a jobbra, és egymentakott pakolgatnak ki (kattintás a sze-mélyre), illetve be (kattintás a panelre) a sziklatalon le-vő, öt emelet magasságban helyezettkező lyukakba. Minden egyes kinyitáshoz/berakás a gémiaplót, amelyeken megjelöl szintet emeli fel a sziklatalon (a zöld egyet, a kék kettőt, a vörös hárommal). Ha a piót az első vagy felső szintre ér, a baloldali irány megfordul. Kicsit bonyolultan fogalmaztam, de a gyakorlatban elég egy-szerű a dolog (nem a kiralás, a mikódés). Ha Annánál érdeklődünk, akkor felhívja a figyelmét a köhéd felett lévő látkába – ott van rajta a helyes kombináció. Itt is van egy:



Miután hosszas lífezzésű kirakunk a nyitkódót, be-metünk a vulkán belsejébe. Anne inkább nem jö-n: tudjuk egy rövidbűt utal az erdőn keresztül, majd a csú-szon fog várni bennünket. A vulkánban megint egy akció-rezj jön, a Frogger után szabadon: a le-tel-most szikla-tömbökön azt kell upgrálni a túlóldalra. Egy szika-tömbökön nem mezonak, azokon nyugodtan meg lehet pi-nenni. Kis kellenemlése, hogy először meg kell csú-nálni az utat a szemközti ajtóhoz. Ez így történik, hogy balra indulva elsőködsécselnél a jobb oldali fal mellett (kár a léva közepén) fix ködömbök, amelyre rálepe egy viedet mardó. Erre, ha szika egy része besüllyed, azaz egy kapcsoló. Mivel a túlóldali talnál is megjelenik egy pár plusz szikladarab, és ott is rá kell lépünk egy ka-pcsolóra, hogy megjelenjen az a lómb, amiről a kijárat-hoz kúgiorhatunk. A kijárat mögött egy hármas elvára-záshoz érünk. A lefelé vezető szemközti folyosó végét egyelőre még egy zárt kőkapu blokkolja, így először a bal oldali folyosó végében lévő kapcsológát ki kell nyil-ni. A falon lévő kőszarkány ugyan időnként ütöz, ha vala-melyik szárkány egyt az imént fűjt egyet. Az előzárásból jobbra első folyosó első részében egy palafornál fogó vas-lánca lengedezik ide-oda, amit megfelelő ütemben elkap-



va átlendíthetünk a túlóldalra. Itt egy újabb ottl fogat bennünket, rajta egy maszkkal, és azonnal a kellenemlése megjelölésével, hogy mihielyt magunkhoz vesszük, meg-elevencdél a csontvázharcos, és kardot ránt. Ő süm kö-lönsebben nagy vívó, de állapottólak köszönhetően van egy rossz tulajdon-sága: nem hal meg. Levetethetjük akór-hányzsr, mindig új-ráéled. Ha az ottl előtti helyen meg-piszkáljuk az indát, akkor láthatjuk, hogy a palafon az egyik hatalmas kö-darab igen rozoga állapotban van. Ez

lesz a megoldás kulcsa: a csontvázharcos harc közben szorítsuk hátrább addig, amíg a bal oldalon közt nem kerül hozánk a követ rögzítő egyik inda – szótávát nyisszantsuk ki. A követ szépen beleszerpi a csontvázba, mi pedig visszalevedezhetünk az előzárásához, és felkockoghatunk a kijáratához. A szabadban Anne van bennünk, és érdeklődik, hogy vajon mi tartott ilyen sokáig. Az arák erőf felső szintje kicsit romos állapotban van, de elég jól leshethet egykoron. A bal hátsó részén ha-talmas kőhajlógókép sorakoznak a mellvédek. A jobb oldalai kőépésen szintén a mellvédek jutunk, de itt csak egyetlen dolog sarakozik: egy kőtrúnus, amiről néha Redjack kapitány (illetve ami maradt belőle majd két év-tized előttele után) pillant le az átlóban lévő elszállított hajótól. A kabátja hajlókája alatt egy kulcs van, hogy elorozzuk, de mihielyt magunkhoz szőlőttünk, hirtelen furcsa látomás szál ránk. A gomolygó ködök előlünk egy szem-lehmad, melynek fedélzetén néha Justice kapitány lesz a fog-adóbióztár, és ké-dőlyesen invítál a kapitányt

kajútjébe, ahol egy másik néhai vár bennünket – Red-jack. Roppant szomorú, hogy már csak pár hét van a Brethren újraregyesüléséig és még mindig nincs meg az árú, bár most már kizárásos alapon nem lesz nehez el-döntani, hogy ki lehet az, mivel már csak ketten élnek: Blackbeard és Rackish. Hirtelen fordulatnál viszont az-zal áll elő, hogy a kapitány a tánya. Anne elötre. Mo-sak. Redjack a kedves papája a bájos, ámde igen so-vány hűtőcső. Bőcsűdől meg kapunk egy lemoshatatlan Brethren-telvetőlát (Made in Taiwan) a nagy aka-runak, aztán Anne rázogatására magunkhoz térünk ád-munkból. Redjack látja megcsodálja új telktéknát (pedig ez nem valami jó ómen – mostanában elég sok ilyen kar-vágat lel), és igencsak elszontyoldódik, amikor megtudja, hogy atyal ajgon kitől származik: így aztán tényleg ke-reshette mindenhol.

Redjack kulcsa a hajótöredék mellett álló kunyhó hátsó részén szomorukodó ládát nyitja. A ládában a kapitány naplóját találhatjuk, a végetes akció és utolsó napjának leírásával. Arra is fény derül, hogy nem a spanyolok-tól szerzett sérülése miatt sülyedt el félig a hajó: a kincsszel együtt lehúzza az öbölben lakó Krák. (Megvan hova tünnek a Redjack kincsét kutató expedíciók: Krák-saláta lett belőlük!) Itt egyelőre végetünk, menjünk vissza a partra, és onnan a templomerdőre. (Anne persze megint a rövidbűt óten, mi meg upgrálhatunk vissza a lá-ván át...)

Anne az erdő kapujánál vár bennünket, amelynek "kulcsa" a maszk. Sétáljunk le a lépcsőn, majd a szemközti fel, ahol a kilátóban egy érdekes eszköz találunk. Ez Anne szerint egy bazi nagy kűrt. Hát ha kűrt, akkor te-gyűrk a fűvóvát, és dudáljunk vele egy fűkcsót. Kicsit már beporosodott a cucc, de azért hangja meg van. Fel is ébreszt valami rettenetes méretű rőmszörz fenevadat a hajó gyomrában, mi pedig egy csomó csapást lőünk. Ami kiscsapódni a véde nyúlló oldalára – Krák bőst táp-lálkoczi óhajt, de mivel nem találjuk az embérlődséget, korgo gomorral ismét nyugodni tért. Sétáljunk le a lép-csón és nyissuk ki az oldalhoz vezető kaput, ami mögött egy fáklyára leljünk. Mivel már épp itt az ideje, hogy el-tűnjünk erről a szigetről, sétáljunk vissza a partra, és gyűjtsük meg a táborúrtat a fáklyával.

Az eddig megfigeltetben szabványos kalézförtémet most kicsit álmegy Monkey Island szeri marhasága. A jelző-tűre ugyanis nem a horizonton, hanem az égbolton leljük meg egy roppant különös hajó. Természetesen kalóz, és mint építője később elmondja, ez a forradalmas új jármű teljesen új utakra terelheti a tengeri "szabadeskredemet". A hajó még csak hajgán, a kapitány a legnagyobb szám: jobb keze helyén egy moszárgyú,

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

A T billentyű (beszélgetés) megnyomása után a következő családokat használhatjuk:

- MPLCLIP – clipping, az lehet menni a falakon és a zárt ajtókon
- MPGOD – isten mód
- MPHEALTH – teljes egészség
- MPAMMO – maximális lövősz
- MPARMOR – maximális páncél
- MPKFA – az előző három együtt

csak nem egészséges). Az 576-nak is lehetne gerince, ha nagyon akarnánk, de nem értem, miért kéne növelnem az előállítási költséget teljesen feleslegesen. Lehet, hogy az a papír, amiből az 576 Kbyte készül (és egyébként lapontként másfél-szer vastagabb, mint a te kedvenced) gyűrődik. Sőt, nem lehet, hanem biztos, de hát ez az a fránya papírok már csak ilyenek: gyűrődnek. Azért papí-

hogy egy oldalt két perc alatt össze lehessen dobni. (Tán nem csoda, hogy másnak is eszébe jutott.) Nem volt szép, de a célnak megfelelt. Szerintem a közeljövőben nem találkozik nálunk többet ezzel a megoldással. Mint a fentiekben is kiderül, szerintem nem pótfátásig mindezt 400 Ft-ot beszélni, már csak azért sem, mert az összes költség, ÁFA és egyéb nyálankások levonása után NAGYON jó, ha ennek 8-10%-a megmarad – mint azt már volt szerencsém megírni a fogyasztói árképzésről tartott rövid esszémben kifejténi. (Utánvételel meg megrendelhető.)

Na jó, Pistike, hagyjunk másnak is helyet (különösen hogy egy olyan téma jön, ami még téged is érdekelt). Természetesen szívesen fogadunk bármilyen építő jellegű kritikát, de szerintem jobb lenne, ha ezek inkább a tartalmi építésszerű szólnának, nem pedig a vágyak birodalmáról. Javaslataidat megfontoltuk, aztán így találtuk, hogy – állítással ellentétben – következményekkel senki érdekelt nem szolgálnak igazán, így az őket megillető helyre kerültek. Csókollak.

MÉG EGYSZER A CD-RŐL (EGY IDEIG UTOLJÁRA)

Dear CoVman!

(...) A CD téma már azóta húzódik, mióta idejöttél, és még semmi használható információt nem kaptunk. "Majd, majd, majd..." Mondandó inkább azt, hogy nem lesz és pontos.

Laktos Balázs, Cegléd
Óh, a jó öreg CD-téma, állandó vendégünk! A kritika egyébként jogos: tényleg hűztam, mint a rétestésztát. Válaszolni már az előbbi levél kapcsán is lehetett volna rá, de tetszett, hogy olyan szépen megadtad a végsőt, szóval: CD nem lesz és pont. (Vagy legalábbis egy időre talonba került, szóval inkább három pont.) Gondolom némi magyarázattal tartozom. A CD-vel két alapvető problémánk volt mindig is: az egyik tartalmi, a másik pedig a gazdasági. Az elsővel az a gond, hogy teljesen értelmetlennek tartjuk, hogy ugyanazzal a demókkal és Internetről összeszedgetett apróságokkal fassunk titeket, amit már 3-4 más újság CD-jén is megtalálunk. Mászt meg mi az ördögöt tettünk volna rá olyat, ami az 576-olvasók legnagyobb részét érdekli? A gazdasági probléma pedig az volt, hogy egy CD nyilvánvalóan magával hozott volna 4-500 forintnyi áremelést is. Mivel a levelekből az derült ki, hogy CD-üggyben egészséges megosztás van köztetek (egyharmad-egyhármad arányban akar/nem igényel/az áremelés miatt ellenez CD-t), el kellett döntenünk, hogy megéri-e elveszteni az áremeléssel azt a csomó olvasókat, aki nem akar több pénzt áldozni CD-s 576-ra – és nem nehéz kitálatni, hogy hogyan döntöttünk. Egy CD még ráadásul magával hoz néhány egyéb apró kellemetlenséget: az összedobására szánt munka még hagyján, de a selejtes példányokból adódó állandó problémák orvoslása; megmagyarázni a bárdol hadonászó felháborodott apukának, hogy hibás számítástechnika zseni a 10 éves kisfia, akkor sem fogja eldönteni a 336-osán az Unrealt, és ez nem a mi összeesküvésünk miatt van; az egész napot azzal töltöni, hogy a telefonban elmagyarázzuk valakinek, hogy hogyan működik egy ZIP – ezt sem idővel, sem energiával nem tudnánk győzni. Arról már nem is beszélve, hogy az Interneten

naponta feltűnő új huncutságok ellen senki nem tud hatékonyan védekezni, és nem óhajtunk ingyen csámcsognivalót szolgáltatni a napi-és bulvárkapok üres flekkjeire, hogy milyen borzalmas rombolást végző vírus volt a CD-mellékleten – mint az ugyebár megtörtént már több CD-vel megjelenő újságban. Szóval a kis ezüstkorszongot egy ideig levettük a napirendről.

(Annak, akik illet: PLG levélét elolvastam. Ürülök, hogy csekélységem és Martin egyszerre való megpillantása ilyen eufóriát váltott ki.)

IDŐZAVAR

Helló belő CoVboy!

A nevem (ál) Sh...w (ha kitálatod, akkor előfizetek) Egy próbát megér: Shadow? Nem? A francba. Megint nem sikerült! Na szóval rátérrek a lényegre. A szeptemberi számban azt írtad, hogy voltak összetűzések egy bizonyos nyomdával. Na! csak azért, mert a júniusi 576-on lapjai kicsit furcsán voltak elrendezve. Szerintem amikor a nyomda tulajdonosával pofozkodtál, akkor a paszlag egy jobbegyenesítő hátrarepült és beverte a fejed a lapnyomatók gombjakkal teli paneljébe. (Es pont ekkor nyomtatta a gép az én 576-omat.) Az újságom papírlapjait össze-vissza nyomkodta a gép. Folyománya: a 14. oldal után a 17. oldal, a 16. oldal után a 33. oldal, a 32. oldal után pedig a 15. oldal jött... (Szerintem ez nem szokványos. (EODIG nem volt szokványos! De ki tudja, mit hoz a jövő...) Ráadásul a 16. és a 33. oldal össze volt ragadva és ki volt szakadva. (Ezt hívják halmazati büntetésnek.) Más: baromijók a Lara Croft-posztok – még (poszt-terti!) Ja! ki az a nő a Turok 2 alatt? (Egyáltalán nem hasonlít az igazira.) (Ez igaz. Az igazi szögletesebb egy kicsit. Szerintem sokkal jobbak a gömbölyded formák.) Más: valami Martin nevű szőköt tegyenc a szeptemberi számban azt lódtotta, hogy néhány új Electronic Artsos játékhöz nem elég a P300-as! Ez ugye csak vicc volt?! (Rossz) Ha valaki látta a szóban forgó személyt, jelentse a rendőrségnek! Más: én Star Wars-ra nagyon vagyok és egy kicsit (nagyon) "elszomrodtam", amikor az ECTS'98 hírei között nem találtam Activisionnal foglalkozó cikket (ugyebár a Lucasarts átmert a Virgintől az Activisionhoz.) Ezt sérelmeztem! Pedig egy másik lapban a 4. IV, négy, four SW játékról láttam képeket. (Felejtésd bódát, deli vitéz! Az ECTS'98 hírcsokorban azért nem volt Activision, mert az Electronic Arts-hoz hasonlóan ők sem állítottak ki az ECTS-en: még a nyáron tartottak előjövő játékaikról egy saját bulit. A SW-játékokkal kapcsolatosan meg csak annyit, hogy ha jól emlékszem, akkor a korábbi hírekben már bőven olvashattál róluk, csak nem egyszerre, hanem apránként csepegtetve.) Na de elég a rágálom-ból, az újság jó. Kész. Kédsékek:

1. Légyszíves közöld a Lucasarts e-mail címét. (A site-ját gondolom nem volt nehéz kitálatni (www.lucasarts.com), és ott van valahol pár e-mail cím: store@lucasarts.com, vagy esetleg lehet próbálkozni a webjedi@lucasarts.com-mal – valamelyiken csak elírányítanak a melegebb égtájakról különböző helyre.)

2. Mi a te e-mailed? (Még mindig a régi: 576kb@irisz.hu)

3. Legyen SW poszter! (Pili!) (Most volt nemrég Star Wars Rebellion. Majd egyszer lesz megint.)

Ennyi és előre is kösz! Bye!

Helló belő Shadow! A nevem Co...y, és ha kitálatod, még egyszer előfizethetsz. (Annyit segít, hogy az első pont az nagy.) Na szóval, rátérve a lényegre: vagy egy igen érdekes időutazás tanú voltunk az imént, vagy tényleg komoly problémák vannak a nyomdával. Először tehát oknyomozunk. Ha jól emlékszem, én

nem a szeptemberi 576-ban írtam, hogy némi nézeteltéréseink voltak bizonyos ügyekben, hanem az októberiben. De nincs kizárva az sem, hogy a szeptemberből maradt borítókát, a nyomda elsőüthte pár októberi fedeleként. Az mondjuk nem valószínű, hogy az októberi számunk szeptemberben jelent volna meg, de ha igen, akkor azon igen meglepődnek. Martin szintén a szeptemberi (jé, az OKTÓBERI – most már én is időzavarban vagyok/leszek/voltam – nem kívánt részt tőlendő) számban írkált valamit az Electronics Arts játékaikról – de ha jól emlékszem, nem azt karcintotta, hogy nem elég hozzájuk P300-as, hanem azt, hogy az OTT kiállított játékok legalább ilyen konfiguráción futottak. (Természetesen ez valóban vicc volt. Az igazság az, hogy PIII-500 MHz és Voodoo3 alatt sem indulnak...) Így tehát még egy bönusz nyomdahibát is van. Egyébként nem valószínű, hogy pofozkodtam volna az említett nyomda tulajdonosával. Egyrészt nem akarok meghalni, másrészt meg csak akkor vagyok agresszív, ha kések a nyomdai leadásával. (Bár ha jól belegondolok, mindig kések, tehát folyamatosan agresszív vagyok, és az is lehet, hogy megpofoztam valakit.) Viszont megint nem világos, hogy ha én szeptemberben (vagy októberben, ebbe most ne bonyolodjunk bele) úgy vágok nyakon valakit, hogy fejeit zuhan a tűzőgéphez, hogyan tudta összekölni a júniusi 576-odat?

Egyébként komolytalana fordítva a szót: elbaltázta az újságodat a kötészet a gép, mert fordítva volt rajta az a két lap tüzéssél. Hja, a nyomda ördöge! A múltkor megvettem Terry Pratchett: Mort, avagy a Halál kisnasa c. könyvét (kedvemle a mélyen filozófus könyveket, ajánlom mindenkinek figyelmébe) – az kizárólag az első 16 oldalból állt végig. Bár vastagságra megvolt, így azért mégsem olyan izgalmas. Ha valakivel hasonló eset történik, javasolom ugyanazt az eljárást követni, mint amit én tettem a Pratchett-könyvvel: visszavettem a nyomdát, és kicseréltettem egy jóra. (Az is egy megoldás, ha visszaküldöd hozzáink. Bár nem biztos, hogy okos, mert bélyegben is azok a legdrágábbak, amit pár évízede elrontottak...) Ugyanez a helyzet a félrenyomott nyomdai termékekkel. Ez olyan hiba, ami ellen egyetlen kiadó sem tud védekezni. Illetve úgy tudnánk, ha az elsőől az utolsó darabig előlvasnánk az összes példányt. Ennek viszont lenne egy hátulütője: nem biztos, hogy minden hónapban meg tudnánk jelenni. (Persze erre is van megoldás: ha tényleg ennyiszor elolvassam, akkor tán meg is tanulom szóról-szóra, és nincs is szükség újságra. Egyszerűbb félévente egy nagyobb számszót összehívni mondjuk a Hősök terére, ahol én majd elszavalom az aktuális 576-ot. Jeyyek elővételben már kaphatós 398.- Ft-os egységáron...)

Heuréka! Míg ezt átgondoltam, kiszámoltam azt is, hogy neked nem nyomdai problémád vannak, hanem sokkal nagyobb: ha az októberi számunkat szeptemberben olvasod, és a szeptemberben nyomott júniusban kuszálódik össze, arra csak egyetlen magyarázat lehet, márpedig az, hogy te visszafelé élsz az időben! Hát ez óriási! Köthetünk baltot: szerény jutalék fejében bejuttattak a Zimmer Frei-dossziéba, ahol hasonló figurákat mutogatnak. Vagy van egy jó ötletem: szerény jutalék fejében nem mondanád meg a jövő (neked múlt) heti vagy inkább havi lottószámokat?!

Hm. Átgondoltam még egyszer ezt a dolgot, és ráletem még egy alternatívára: ha ezt a Csevegőt netán májusban olvasnátok, akkor mindenkitől elménést kérek – ÉN élek visszafelé az időben! Sebaj, előbb-utóbb csak összefutunk még valahol.

CoVboy



Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Titél u. 2/b.

Rádiótelefon: 06-20-9-344-391

Http://www.oditech.hu/transam/

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)

Email: trans/am@usa.net

Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

AKCIÓK!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

14" LICOV SVGA 3 év garancia	25.600,-
15" LICOV SVGA 3 év garancia	32.720,-
Creative 32x-es IDE CD drive	9.600,-
2.1 Gb Samsung winchester	19.600,-
2.5 Gb Quantum winchester	21.600,-
Pentium II Tomato EX alaplap	14.960,-
Pentium II ASUS 197-B EX alaplap	21.600,-
Pentium II 266 Intel Celeron CPU	16.960,-
Pentium II 300 Intel Celeron CPU	19.920,-
Asus Riva 3000 128 AGP 4 Mb	21.920,-
Sound Blaster 128 PCI dobozos	11.600,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	118.000,-

Pentium II alaplap, PII 266 Celeron, 32 SD, 2.5Gb Quantum HDD, 1.44 FDD, Mini tor., S3 AGP 4Mb, 32x CD drive, SB 16, 14" SVGA, 105g klav.

Trans-Am használt számítógép:

44.000,-

486DX2/66, 8MB RAM, 340 HDD, FDD, Baby ház, PCI VGA, 15" SVGA full digitális monitor
Használt számítógép és alkatrész kiárúsítása!

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 órák teszteléssel,
1+2 év garanciával, rakomány! Tefjeskártya szervízszereléssel várjuk minden kedves vásárlóunkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Az AFA nélkülük, 1 év garanciát tartalmaznak és képzésképzésre vonatkoznak.

Kedvező árazást feltételezzük! Kérje viszonteladói árajegyzékünket!!!



Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kap-
ható programokat adnék régi könyve-
kért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes
levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest,
Postafiók 132.

Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

VISSZA A MÚLTBA!

**Több mint 200
különböző diafilm
közül választhat!**
**Kérje ingyenes
katalógusunkat!**

HP Duna Szakáruhá

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1036



Libri®
DUNA PLAZA
könyvesbolt

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!

AMD 6K2-300 CPU + Epox VIA MVP3 100MHz
37.000,- Ft-tól

A HIRDETÉS bemutatója konfiguráció vásárlása esetén
5%
kedvezményt kap!

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.
OTP részleírzetési lehetőség!
Viszonteladók is kiszolgálunk!
Tel./Fax: 341-5343, 06-20 9264-507
Faxbank: 233-3666/1607#
E-mail: balati@ahol.com
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz
az 576 KByte PC CD-ROM vásárlókéval:

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok **999 Ft-ért**,
az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig **1100 Ft-ért!**

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2499** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Ha röszsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám), 1997-es évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4999** forintért + **400 forint postaköltség** rendelhető!

A megjelgyezés rovataba írd be:

"REGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-	98/1.	318,-
90/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-	98/2.	318,-
90/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-	98/3.	318,-
90/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-	98/4.	318,-
90/6.	79,-			94/10.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-	98/5.	318,-
90/7.	79,-			94/11.	98,-	94/11.	218,-	95/6.	218,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-	98/6.	318,-
				94/12.	98,-	94/12.	218,-	95/7-8.	376,-	96/7-8.	576,-	97/7-8.	576,-	98/7-8.	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-	98/9.	398,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-	98/10.	398,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-		

Darabankénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvényvel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az átváltotatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

A GRAVIS JOYSTICKOK-RA 3 ÉV GARANCIA

PC JOY - GRAVIS THUNDERBIRD 2	11999.-
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	9999.-
PC JOY - GRAVIS PC PRO JOYSTICK	6999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	5999.-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	17999.-
PC JOY - F15 TALON	19999.-
PC JOY - F15 HAWK	9999.-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-

CD 32

JÁTÉKOK

SLIPPER METEOR BROTHERS	2999.-	999.-
SUPERBROS	2999.-	999.-

AMIGA

JÁTÉKOK

DRAGON THE LION A1200	2999.-	999.-
DIAMOND A1200	2999.-	999.-
DISPOSABLE HERO	2999.-	999.-
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	2999.-	999.-
SHADOW FIGHTER A1200	2999.-	999.-

C64

LEMEZEK

	Fogy. ár	Akciós ár
POPEYE COLLECTION	599.-	
-POPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLL.	599.-	
-POSTMAN PAT 1,2,3		
C64 LEMEZEK		
A KASTÉLY	999.-	499.-
ACTION FIGHTER	699.-	499.-
ALIEN 3	999.-	499.-
BAAL	999.-	499.-
BOURAGO RALLY	999.-	499.-
BOOM	999.-	499.-
CHUCK ROCK	999.-	499.-
COMMANDO II	999.-	499.-
CRAZY CARS II	999.-	499.-
CREATORS	999.-	499.-
CREATORS 2	999.-	499.-
DALEK ATTACK	599.-	499.-
DARKMAN	999.-	499.-
DIE HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	999.-	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
ENIGMA FORCE	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-
FOOTBALL MANAGER 3	999.-	499.-
FORT APOCALYPSE	999.-	499.-
FOX FIGHTS BACK	999.-	499.-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ
A NYOLC ALAPFÜGURA,
DARABONKÉNT
MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

GAZZA 2	999.-	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HAMMERFIST	999.-	499.-
HUDSON HAWK	799.-	499.-
ITALY 90 SOCCER	999.-	499.-
JANIS	499.-	499.-
JUDGE DREDD	999.-	499.-
LAST NINJA 3	999.-	499.-
LETHAL WEAPON	999.-	499.-
LICENCE TO KILL	999.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
MIKEY MOUSE	999.-	499.-
NARCO POLICE	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-
NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
OPERATION NEPTUN	999.-	499.-
PINK PANTHER	999.-	499.-
POLICE POSITION F1	999.-	499.-
PREDATOR	999.-	499.-
RAINBOW ISLAND	999.-	499.-
RANBO 3	999.-	499.-
RETURN OF THE JEDI	999.-	499.-
ROADRUNNER	999.-	499.-
ROBOCOP	999.-	499.-
ROBOCOP 2	999.-	499.-
RODLAND	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-
SHIBUI	999.-	499.-
SKILL & CROSSBONES	999.-	499.-
STAR WARS	999.-	499.-
STREET FIGHTER 2	999.-	499.-
STREET ROD	999.-	499.-
SUPER MARIO	999.-	499.-
SWORD OF HONOUR	999.-	499.-
TEENAGE NINJA TURT	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	999.-	499.-
TIME MACHINE	999.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-
TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
USAGI YUJIMBO	999.-	499.-
VENDETTA	999.-	499.-
WATERPOLO	999.-	499.-
WEST BANK	999.-	499.-
WHO DARES WINS	999.-	499.-
ZORRO	999.-	499.-

CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
TOKI	999.-	499.-

KAZETTÁK

	Fogy. ár	Akciós ár
ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
ARMALYTE	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
DOUBLE DRAGON	699.-	299.-
GAMES WINTER EDITION	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HEROES OF THE LANCE	699.-	299.-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	699.-	299.-
LAST VS	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MOONWALKER	999.-	299.-
MULTIMIX vol. I	299.-	
MULTIMIX vol. IV	299.-	
NIGHTSHIFT	299.-	
PIRATES	999.-	299.-
Q10 TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEK	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOP	299.-	
SILKWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SMASH TV	699.-	299.-
SOCCER DOUBLE	699.-	299.-
SOLO FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-
STRIDER II	699.-	299.-
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SCRAMBLE	699.-	299.-
SWIV	699.-	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	299.-
TIGER ROAD	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-
TURRICAN	699.-	299.-
WINTER GAMES	699.-	299.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



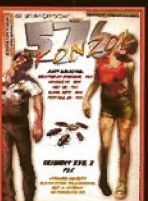
98/2



98/3



98/4



98/5



98/6-7



98/8



98/9



98/10

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

A következő számunk november 26-án jelenik meg. A tervezett tartalomról:

Test Drive 5 (PSX)

Ninja (PSX),

Bio Freaks (N64),

Abe's Exodius (PSX),

1080° Snowboarding (N64),

Unholy War (PSX),

Off Road Challenge (N64),

Tomb Raider 3(?) (PSX)

Small Soldiers (PSX)

O.D.T. (PSX),

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós árakat csak ezzel a szelvényvel tudsz érvényesíteni. Egy szelvényt több játék vásárlására is használhatsz!

576

576 KByte shop

ÚJJA ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



**A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**

Új boltunk nyílt a Mammutban!

**Mammut bevásárlóközpont, Budapest,
1024 Retek u. 1 (a Széna téren), 2. em. (a
Libri könyvesbolt mellett) Tel.: 345-80-76**



576 KByte a Pólusban is!

**Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)**

